GURPS® Quarta Edição

MAGIA



Por Steve Jackson, S. John Ross, e Daniel U. Thibault

STEVE JACKSON GAMES

GURPS® Quarta Edição

MAGIA



Baseado no *GURPS Magia* escrito por STEVE JACKSON
e *GURPS Grimório* escrito por S. JOHN ROSS e DANIEL U. THIBAULT
Compilado por MICHAEL SUILEABHAIN-WILSON
Editado por ANDREW HACKARD e JEFF ROSE
Arte de Capa por ABRAR AJMAL, ROBERTO CAMPUS, KIRK REINERT, ROMAS,
DOUGLAS SHULER, ROGÉRIO VILELA, e JOHN ZELEZNIK
Ilustrado por ABRAR AJMAL, DOUGLAS SHULER, BOB STEVLIC, e ERIC WILKERSON
Quadro de magias Pré-requisitos por MICHELLE BARRETT

STEVE JACKSON GAMES

Conteúdo



Criação do Sistema *GURPS* ▌STEVE JACKSON
Editor Chefe ▌ANDREW HACKARD
Editor da Linha *GURPS* ▌SEAN PUNCH
Gerente de Produção ▌MONIQUE CHAPMAN
Design de Página ▌PHILIP REED
Produção Artística ▌JUSTIN DE WITT
Revisão de Provas ▌MONICA STEPHENS
Gráfica ▌MONICA STEPHENS
Diretor de Marketing ▌PAUL CHAPMAN
Gerente de Vendas ▌ROSS JEPSON
Coordenador de Erratas ▌ANDY VETROMILE
GURPS FAQ a Cargo de ▌STÉPHANE THÉRIAULT

Material Adicional: Drew Bittner, Graeme Davis, Lee Gold, Ken Hite, Marc Janssen, Hunter Johnson, Steve Kenson, Chris McCubbin, Walter Milliken, Steffan O'Sullivan, W. Dow Rieder, Sean Punch, Brett Slocum, William H. Stoddard, and Jonathan Woodward.
Playtesters: Jim Cambias, Peter Dell'Orto, Devin Ganger, Roberto Hoyle, Steve Kenson, Phil Masters, Elizabeth McCoy, Kenneth Peters, William H. Stoddard, and Chad Underkoffler.



Sobre *GURPS*

A Steve Jackson Games está comprometida com o total apoio aos jogadores de ***GURPS***. Nosso endereço é SJ Games, P.O. Box 18957, Austin, TX 78760. Por favor, inclua, um envelope selado e auto-endereçado toda as vezes que você nos escrever! Nós também podemos ser contatados por e-mail: **info@sjgames.com**. Nossos recursos online incluem:

Pyramid (**www.sjgames.com/pyramid**). Nossa revista on-line inclui novas regras e artigos para ***GURPS***. Ela também abrange o sistema d20, Ars Magica, BESM, Call of Cthulhu, e muitos mais grandes jogos – e outros lançamentos da Steve Jackson Games como ***Illuminati, Car Wars, Transhuman Space***, e mais. Assinantes da *Pyramid* também terão a oportunidade de testar novos livros ***GURPS***!

Novos suplementos e aventuras. ***GURPS*** continua a crescer, e nós vamos ficar felizes que você saiba o que está chegando de novo. Para um catálogo atual, envie-nos um envelope selado de tamanho Legal, ou apenas visite **www.warehouse23.com**.

e23. Nossa divisão de e-publicações oferece aventuras ***GURPS***, ajuda em jogos, e apoio que não está disponível em nenhum outro lugar! Basta acessar **e23.sjgames.com**.

Errata. Todo mundo comete erros, incluindo nós – mas nós fazemos o nosso melhor para corrigir os nossos erros. Atualização de folhas de erratas para todas as versões de ***GURPS***, incluindo este livro, estão disponíveis em nosso site – veja abaixo.

Internet. Visite-nos na World Wide Web em **www.sjgames.com** para erratas, atualizações, P&R, e muito mais. Para discutir ***GURPS*** com o pessoal da SJ Games e colegas jogadores, venha para nossos fóruns em forums.sjgames.com. A página da web de ***GURPS Magic*** pode ser encontrada em **www.sjgames.com/gurps/books/magic/**.

Bibliografias. Muitos dos nossos livros têm extensas bibliografias, e estamos colocando-os online – com links para poderem comprar os livros que lhe interessam! Vá para a página web do livro e procure o link "Bibliografia".

Regras e estatísticas neste livro são especificamente para o ***GURPS Módulo Básico***, *Quarta Edição*. Referências de páginas que começam com B se referem a esse livro, não este.

Introdução

Qualquer tecnologia suficientemente avançada é indistinguível da magia.

– Lei de Clarke

Qualquer magia suficientemente avançada é indistinguível da tecnologia.

– Reformulação de Murphy da Lei de Clarke

O primeiro RPG foi de *fantasia*, e a fantasia ainda é o tipo mais popular de RPG. Magia traz poder e maravilha para a mesa de jogo. No entanto, com demasiada frequência, as campanhas de fantasia parecem banais e previsíveis, presas por suas fontes em Tolkien e a Inglaterra Arthuriana.

Não precisa ser assim. Mundos mágicos e magia podem ter variedade infinita e heróis mágicos. Um bruxo pode ser o estereótipo de barba grisalha com um chapéu pontudo... mas ele também pode ser um cozinheiro do palácio com algumas magias menores com alimentos, mas úteis, um mago que vagueia nos planos, pelas linhas do tempo procurando pessoas em apuros, ou um soldado endurecido pela batalha cujo domínio da magia trouxe impérios a seus joelhos. Com ***GURPS Magia***, você pode jogar com esses conjuradores e muitos outros.

O cerne deste livro compreende 24 escolas de magias com centenas de magias... mas tem muito mais! Nessas páginas, você também encontrará regras expandidas para uso da magia e encantamento, sistemas alternativos de magia e um tratamento completo da alquimia, pronto para ser lançado em seu jogo.

História da Publicação

Esta é a terceira edição do GURPS Magia; ela foi revisada para as regras do ***GURPS*** *Quarta Edição*. Esperamos que isso não seja excessivamente confuso. O material mais antigo aqui remonta à primeira edição do ***GURPS Fantasy*** (que abrangeu a construção de mundos de fantasia e magia). A segunda edição do ***Magia*** adicionou mais magias e o sistema de Magia Improvisada criado por Brett Slocum e Steffan O'Sullivan. Esta edição adiciona todo o conteúdo do ***GURPS Grimório***, por S. John Ross e Daniel U. Thibault, além do sistema de Magia Negra criado por S. John Ross. Muitos outros criaram material ou sugeriram magias para um ou outro desses volumes; veja os créditos na pág. 2. E Michael Suileabhain-Wilson converteu a coleção inteira para os padrões da Quarta Edição.



Sobre os Autores

*Steve Jackso*n jogou seu primeiro RPG quando havia apenas um título no mercado. E era de fantasia. Seu primeiro trabalho profissional foi desenvolver um RPG de fantasia (***Monstros! Monstros!***). Seu segundo game design foi um jogo tático destinado a ser usado com RPGs de fantasia (***Melee***). Seu primeiro grande projeto foi um RPG de fantasia (*The Fantasy Trip*). Ele escreveu as primeiras edições de ***GURPS Fantasy*** e ***GURPS Magic***. Pode-se concluir que ele gosta de RPGs de fantasia. Ele não consegue jogar tanto quanto gostaria, já que ser presidente e editor-chefe da Steve Jackson Games continua exigindo grandes parcelas de tempo. Alguém se sente Mestrando uma campanha ***GURPS*** em Austin?

S. John Ross escreveu as regras da Magia Negra (pág. 156) e co-escreveu ***GURPS Grimório*** (1994), a coleção de magias que é incorporada neste livro. Ele é um dos primeiros editores comerciais de jogos eletrônicos, o fundador da Cumberland Games & Diversions. Sua casa na Web é também a casa de ***Risus: The Anything RPG***, a fonte ***HexPaper*** e miniaturas de papel ***Sparks***. Sua casa no mundo *físico* é em Austin, Texas, onde ele joga semanalmente e se aconchega diariamente com sua esposa, Sandra. Além de seus ***GURPS*** e outros trabalhos para a Steve Jackson Games, ele escreveu, editou, mapeou e fez caricaturas na indústria de jogos, incluindo trabalhos para a Wizards of the Coast, White Wolf, TSR, Guardians of Order, Last Unicorn Games, e Flying Buffalo.

Daniel U. Thibault foi um estudante de pós-graduação em ciência da computação quando apresentou magias para a primeira edição de ***GURPS Fantasy***. Ele então começou a chafurdar livros, filmes, quadros de avisos e sua imaginação para produzir ***GURPS Grimório***. Ele também colaborou em vários outros livros ***GURPS***. Enquanto isso, ele se tornou um cientista da Defesa R & D Canadá, conseguiu uma esposa, gatos, cachorros e uma criança, e se mudou várias vezes. Tudo isso colocou severas limitações em seu tempo de jogo, mas as coisas estão melhorando.

Capítulo Um
Princípios da Magia

Proponha-me discursos, eu irei encantar o seu ouvido.
– *William Shakespeare, "Vênus e Adonis"*

A mesa gemeu sob o peso de coisas estranhas e maravilhosas – xícaras, cintos e caixas e outras coisas que Patrick não reconheceu. Ele olhou nervosamente para o grande homem de túnica marrom.

"Vá em frente, rapaz", disse o homem gentilmente. "Escolha algo especial."

Patrick voltou para a mesa e mordeu o polegar. Havia tantas coisas, e elas eram todas tão legais. Ele acariciou um chapéu de pele macia, pensando no inverno que se aproximava.

Ele continuou olhando para trás, para um conjunto de ossos de dedos, como os homens usavam na casa pública. Ele estendeu a mão e pegou-os. Eles pareciam quase vivos em suas mãos – quentes e trêmulos, como um rato.

Ele recuou da mesa e se virou. "Estes", disse ele, segurando os ossos dos dedos.

O homem grande levantou uma sobrancelha quando ele os pegou. Ele olhou para o fundo da sala, onde os pais de Patrick esperavam com o prefeito, e assentiu. A mãe de Patrick fez um barulhinho.

De cócoras na frente de Patrick, o grande homem ofereceu sua mão. Patrick pegou; era enorme, mas estranhamente suave. O homem apertou a mão com firmeza.

"Bem-vindo à vocação, Magus."

A magia é uma força poderosa que pode ser manipulada com perícias chamadas *magias*. Ao conjurar magias, um mago pode direcionar energia mágica – conhecida como *mana* – para produzir quase qualquer efeito. Esta é uma arte misteriosa em alguns cenários, uma ciência precisa em outros.

Embora existam centenas de magias, cada uma tem um efeito único. Encontrar a magia certa para uma determinada tarefa pode ser um processo meticuloso. Magos muito experientes podem encontrar novos territórios, criando novas magias para novas tarefas, mas a experimentação mágica não é para os novatos ou para os fracos de coração.

Os melhores magos têm uma habilidade inata de aprender e usar magia, chamada *Aptidão Mágica*. Qualquer um com qualquer grau de Aptidão Mágica é chamado de mago. Em muitos mundos de jogo, apenas magos podem usar magia. Em todos os mundos, eles são melhores com magia do que os não-magos.

Glossário de Termos Mágicos

abortar: Para parar a conjuração de uma magia antes de sua conclusão.
alvo: A pessoa, lugar ou coisa em que uma magia é conjurada.
Aptidão Mágica: A vantagem de estar "em sintonia" com a magia; veja as páginas B66-67.
cancelar: Para finalizar uma mágica antes que ela normalmente expiraria.
choque de retorno: Uma falha crítica ao lançar um magia.
classe: Um grupo de magias que usam as mesmas regras especiais. Dois exemplos aparecem neste glossário: magias corpo a corpo, Magias de projéteis e Magias resistidas.
conjurador: A pessoa lançando uma magia.
energia: O "custo" para conjurar uma magia. Você pode pagar isso em PF ou PV. Alguns mundos de jogo oferecem fontes alternativas de energia.
escola: Um grupo de magias que lidam com o mesmo assunto – fogo, cura, etc.
grimório: A lista de magias que você conhece (mais geralmente, qualquer livro de magias).
magia básica: Uma magia sem outras magias como pré-requisitos.
magia corpo a corpo: Uma magia que "carrega" sua mão ou um bastão mágico com energias nocivas que afetam o primeiro alvo que você acerta.
magia de projétil: Uma magia que invoca um projétil mágico que você deve "atirar" no alvo.
magia de encantamento: Uma magia para criar itens mágicos permanentes. Veja o Capítulo 2.
magia resistida: Qualquer magia que deva superar o "poder" de seu alvo antes que ela funcione.
magia: Uma perícia que produz um efeito mágico específico quando usada com sucesso.
mágico: Qualquer usuário de magia, seja ele um mago ou não.
mago: Qualquer um com a vantagem Aptidão Mágica.
mana: A energia mágica ambiente manipulada para magias. Áreas diferentes (ou mundos) possuem diferentes níveis de mana; veja Mana (pág. 6).
manter: Para continuar uma mágica depois que normalmente terminaria. Isso custa mais energia, a menos que você tenha alta perícia.
perícia básica: Sua perícia não modificada com uma magia; comparar com perícia efetiva.
perícia efetiva: Sua perícia básica, mais quaisquer modificadores (geralmente penalidades) para alcance, circunstâncias, etc. Um conjurador joga contra a perícia efetiva.
pré-requisito: Um requisito para aprender uma magia.
sapiente: IQ racial 6 ou superior.

Aprendendo Magia

Qualquer um pode aprender a maioria das magias – embora em alguns mundos, você deva ser um mago para usar as magias que você conhece. Algumas magias especificam um nível particular de Aptidão Mágica como um pré-requisito: se você não tiver o nível de Aptidão Mágica necessário, *você não poderá aprender a magia.*

Cada magia é uma *perícia* separada, aprendida como qualquer outra perícia. A maioria das magias são perícias de IQ/Difícil, mas algumas magias potentes são IQ/Muito Difícil. Magias *não têm predefinição* – você só pode conjurar magias que você conhece.

Adicione sua Aptidão Mágica ao IQ quando você aprender magias. Por exemplo, se você tem IQ 12 e Aptidão Mágica 3, você aprende magias como se tivesse IQ 15. Além disso, reduz o tempo necessário para aprender magias (mas *não* o custo em pontos) em 10% por nível de Aptidão Mágica, para um mínimo de 60% do tempo habitual com Aptidão Mágica 4; por exemplo, Aptidão Mágica 3 permite que você aprenda magias em 70% do tempo normal.

O nível máximo de Aptidão Mágica disponível no seu mundo depende do Mestre. A maioria dos Mestres vai querer limitar os PJs a Aptidão Mágica 3 ou 4.

Se você souber mais do que algumas magias, você pode querer fazer um "grimório". Isto é uma lista das magias que você conhece e sua perícia com cada uma delas, junto com o custo de energia, Tempo de operação, duração, etc. para cada magia. Isso economizará muito tempo de referência em jogo! Um modelo está incluído na pág. 242.

Encontrando um Professor

A dificuldade de aprender magia depende em grande parte do papel da magia em um cenário – e especialmente em sua prevalência. Em um mundo onde a magia é comum, a magia é provavelmente um ofício como qualquer outro, aprendido através de aprendizagem ou em escolas. Se a magia é rara, por outro lado, futuros professores podem estar enclausurados em mosteiros distantes ou torres isoladas. Se a magia é ilegal, esses mentores estarão escondidos.

Uma vez que o pretenso mago encontre um professor, ele deve convencer o professor a aceitá-lo como aluno. Alguns professores dão aulas por um preço; outros exigem serviço em troca de treinamento. Outros ainda não pedem nada antecipadamente, mas esperam que seus alunos saibam seu dever quando surgir a necessidade.

Se nenhum instrutor estiver disponível, um bruxo aspirante pode estudar magia sem um professor, como qualquer outra perícia intelectual. No entanto, o estudo solitário exige que o mago tenha acesso a bons textos sobre magia, numa linguagem que ele possa ler. Mesmo assim, seu progresso é apenas a metade do que seria com um mentor, levando 400 horas para cada ponto de progresso (embora Aptidão Mágica vá compensar um pouco disso; veja *Aptidão Mágica*, págs. B66-67). Além disso, encontrar esses textos pode ser tão difícil quanto encontrar um professor.

Em um mundo com magia improvisada (pág. 201), pode não haver professores de magia; magos podem aprender por experimentação e muito trabalho duro.

Pré-Requisitos

Todas, exceto as magias mais básicas, possuem um ou mais *pré-requisitos*: requisitos que você precisa cumprir para aprender a magia. Se o pré-requisito for outra magia, você deve ter pelo menos um ponto na magia pré-requisito antes de poder estudar a magia avançada. Nem todos os pré-requisitos são magias. Algumas magias requerem um nível mínimo de Aptidão Mágica; por exemplo, "Aptidão Mágica 2" significa que você deve ter Aptidão Mágica 2 ou mais para aprender a magia. Algumas magias requerem uma pontuação básica mínima de atributo, uma vantagem ou até mesmo uma perícia mundana.

Mana

Mana é a energia ambiente que fortalece a magia. A magia funcionará somente se o nível de mana do mundo do jogo ou área específica permitir, da seguinte maneira:

Mana Muito Alta: Qualquer um que sabe magia pode conjurá-la. Um mago que gasta PF para conjurar uma magia no seu turno recebe os PF de volta no início do seu próximo turno. No entanto, todas as falhas são tratadas como falhas críticas – e falhas críticas reais produzem desastres espetaculares! Mana muito alta é extremamente rara na maioria dos cenários.

Mana Alta: Qualquer um que conhece magia pode conjurá-la. Este nível de mana é raro na maioria dos mundos, mas alguns mundos de jogo têm mana alta por toda parte.

Mana Normal: Apenas magos podem conjurar magias. Essas magias funcionam normalmente, de acordo com todas as regras dadas neste capítulo. Este é o nível de mana padrão na maioria dos cenários de fantasia: os magos usam magia, outros não.

Mana Baixa: Apenas magos podem conjurar magias, e todas as magias atuam com -5 na perícia, para todos os propósitos. (Itens mágicos são similarmente afetados; veja *Poder de um Objeto Mágico*, pág. 17.) Entretanto, falhas críticas têm efeitos moderados ou nenhum efeito.

Mana Inexistente: Ninguém pode usar magia. Encantamentos e efeitos mágicos permanentes são suspensos e não funcionam enquanto estiverem dentro de uma zona sem mana, mas são retomados quando levados para uma área com mana. Magias temporárias e duradouras (pág. 10) são dissipadas quando entram em uma zona sem mana. Este nível de mana ocorre em pontos isolados em mundos mágicos. Alguns mundos de jogo inteiros podem não ter mana, impossibilitando o uso de magia.

Na maioria das regiões, a mana é uniforme e estática. No entanto, em alguns locais, a mana pode favorecer certos tipos de magia ou flutuar com o tempo. Algumas magias poderosas podem até mudar o nível de mana de uma área (pág. 127). ***GURPS Fantasy*** discute mais possibilidades para as propriedades mágicas de um mundo.

Sentindo Mana

Os magos não podem detectar automaticamente o nível de mana de uma área, mas podem sentir a mudança quando cruzam um limite entre os níveis. Quando um mago cruza tal fronteira, role contra Percepção + Aptidão Mágica-3. Adicione 3 ao teste se o mago estiver procurando explicitamente o limite.

Conjurando Magias

Você deve conhecer uma magia para conjurá-la, a menos que possua um item mágico que permita conjurá-la (veja o Capítulo 2). Diga ao Mestre que magia você está conjurando, depois faça manobras de Concentração para o número necessário de turnos (veja *Tempo Necessário*, abaixo). No final do último segundo de concentração, faça um teste bem sucedido para a magia.

Conjurar uma magia funciona como qualquer outro uso de uma perícia: role 3d e compare o total com sua perícia *efetiva* (sua perícia básica com a magia ajustada por quaisquer modificadores aplicáveis). Os modificadores dependem da classe da magia (veja *Classes de Magia*, pág. 11). Se o seu teste for menor ou igual à sua perícia efetiva, a magia funciona. Se for maior que sua perícia efetiva, a magia falha.

Improvisações devem ser apropriadas para a magia e a situação, e nunca devem matar o conjurador completamente.

Em um *sucesso*, anote o custo de energia da magia contra seus PF ou PV (ver *Custo de Energia*, pág. 8). Seus efeitos ocorrem imediatamente. Em um sucesso crítico, a magia funciona especialmente bem. Detalhes ficam a cargo do Mestre, que deve ser generoso e criativo. Seja o que for que ocorra, nunca haverá um custo de energia se você obtiver um sucesso crítico ao conjurar uma magia.

Em uma *falha*, a magia não funciona. Se o sucesso custasse energia, você perde um ponto de energia; caso contrário, você não perderá nada. (*Exceção:* Você deve pagar todo o custo de energia para uma magia de Informação mesmo em uma falha; veja *Magias de Informação*, pág. 13). Em uma *falha crítica*, você deve gastar todo o custo de energia e *a magia falhará muito!* O Mestre pode usar a Tabela de Falha Crítica de Magia ou improvisar algum outro "choque de retorno" que achar divertido.

Tabela de Falha Crítica de Magia

Role 3d e consulte a tabela abaixo. Se o resultado for inadequado – ou se for o resultado que o conjurador *pretendia* – role novamente. O mestre é livre para improvisar em vez de usar a tabela.

Improvisações devem ser apropriadas para a magia e a situação, e nunca devem matar o conjurador completamente.

3 – A magia falha completamente. O conjurador leva 1d de lesão.

4 – A magia é conjurada no conjurador (se for perigosa) ou em um inimigo próximo aleatório (se for benéfica).

5-6 – A magia é conjurada em um dos companheiros do conjurador (se for perigosa) ou em um inimigo próximo aleatório (se for benéfica).

7 – A magia afeta alguém ou algo diferente de seu alvo – amigo, inimigo ou objeto aleatório. Role aleatoriamente ou faça uma escolha interessante.

8 – A magia falha completamente. O conjurador leva 1 ponto de lesão.

9 – A magia falha completamente. O conjurador fica atordoado (teste de IQ para se recuperar).

10-11 – A magia não produz nada além de um ruído alto, um clarão luminoso de luz, um odor horrível, etc.

12 – A magia produz uma sombra fraca e inútil do efeito pretendido.

13 – A magia produz o reverso do efeito pretendido.

14 – A magia parece funcionar, mas é apenas uma ilusão inútil. O Mestre deve fazer o seu melhor para convencer o mago e seus companheiros de que a magia *funcionou!*

15-16 – A magia tem o reverso do efeito pretendido, no alvo errado. Role aleatoriamente.

17 – A magia falha completamente. O conjurador temporariamente esquece a magia. Faça um teste de IQ após uma semana e, novamente, cada semana seguinte, até que ele se lembre.

18 – A magia falha completamente. Um demônio ou outra entidade maligna apropriada para o cenário aparece e ataca o conjurador. (O Mestre pode desistir desse resultado se, *em sua opinião*, conjurador e magia fossem ambos forem benéficas, pura boa intenção.)

Distração e Lesão

Se você usar uma defesa ativa contra um ataque, ou for repelido, derrubado, machucado, agarrado ou distraído durante a concentração, faça um teste de Vontade com -3 para continuar lançando sua magia. Em uma falha, sua magia é perdida e você deve começar novamente.

Se você ficar *atordoado* enquanto se concentra, sua magia é automaticamente perdida.

Se você está *machucado*, mas não atordoado, enquanto se concentra, e obtém sucesso no teste para evitar distrações, você pode conjurar sua magia. No entanto, a penalidade de choque por sua lesão reduzirá sua perícia efetiva. Veja *Choque* (pág. B419) para detalhes sobre choque.

Conjurador e Alvo

O "conjurador" de uma magia é a pessoa que está tentando conjurá-la.

O "alvo" de uma magia é a pessoa, lugar ou coisa sobre a qual a magia é conjurada. Se você está conjurando uma magia em si mesmo, você é ao mesmo tempo conjurador e alvo. O alvo também pode ser outro ser, um objeto inanimado ou até mesmo um pedaço de terra. Se o alvo é um lugar, o conjurador pode "tocá-lo" estendendo a mão sobre ele ou tocando o chão, conforme apropriado para a magia.

Tempo Necessário

A maioria das magias leva um segundo para ser conjurada. Faça a manobra de Concentração por um turno e tente seu teste de perícia no final do seu turno. Se você tiver sucesso, a magia entra em vigor instantaneamente. Se você tiver sucesso ou fracassar, seu turno terminará assim que você rolar os dados. Ninguém pode interromper um período de um segundo a menos que ele tenha tomado a manobra Esperar em seu próprio turno antes que o conjurador comece a se concentrar.

Exemplo: Patrick quer conjurar Criar Fogo, uma magia de um segundo. No seu turno, Patrick diz: "Estou me concentrando em Criar Fogo". Isso usa todo o seu turno. Ele então rola os dados para a sua magia. Se ele consegue, ele cria fogo – mas de qualquer forma, o turno de Patrick termina. Aidan, de pé ao lado dele, não pode tentar atrapalhar a magia a menos que tenha tomado a manobra Esperar antes que o turno de Patrick tenha começado.

Algumas magias demoram mais de um segundo para serem conjuradas. Isso requer múltiplas manobras de concentração consecutivas em combate. Faça o teste de perícia no final do *último* turno de concentração. Você pode "abortar" uma magia inacabada antes de ser conjurada, sem penalidade, mas você deve começar de novo se quiser tentar novamente.

Exemplo: Se uma magia leva três segundos para ser conjurada, você deve gastar três turnos sem fazer nada além de se concentrar. Você joga os dados no final do seu terceiro turno.

Magias de *bloqueio* podem ser conjuradas sem se concentrar, durante o turno de um inimigo, para se defender de um ataque. Veja *Bloquear Magias* (pág. 12-13).

Regra Opcional: Ingredientes Mágicos

Tradicionalmente, as magias costumam exigir o uso de ingredientes exóticos: escama de dragão, sangue de virgem, olho de newt, raiz de mandrágora, botões de campanha de Nixon ou o que você tiver. Este livro, no entanto, não especifica quais ingredientes são necessários para magias, além de alguns materiais necessários para encantamentos. Seria quase impossível produzir uma lista de ingredientes que fizesse sentido em uma variedade de cenários, para não falar do espaço que tal lista ocuparia.

Em vez disso, os ingredientes mágicos devem ser considerados como uma ferramenta poderosa para os Mestres usarem para aperfeiçoar a sensação de magia em seus jogos. Magias que você desejar restringir podem exigir ingredientes caros e raros. Se uma determinada magia está ficando fora de controle, talvez a safra de mandrágora falhe este ano. Os ingredientes mágicos também podem servir como um sumidouro de dinheiro, se a quantidade de dinheiro nas mãos do PJ estiver ficando excessiva.

Ingredientes exóticos podem ser extremamente úteis para moderar o uso da magia. Normalmente, os bruxos têm pouco incentivo para não gastar toda a sua energia em cada encontro; desde que o grupo tenha algum tempo para descansar depois, eles voltarão ao zero em pouco tempo. No entanto, se houver apenas um quantia de olho de newt para durar até a próxima visita à cidade, os magos podem começar a tentar usar sua magia para obter o melhor efeito e encontrar maneiras alternativas de serem úteis em um piscar de olhos.

Para alguns ingredientes possíveis e seus usos típicos, consulte *Materiais Potencialmente Mágicos*, pág. 222

Custo de Energia

Cada magia tem um custo de energia. Quando você conjura a magia, você deve pagar esse custo em PF ou PV. Quanto melhor você conhecer a magia, menos energia precisará para conjurá-la. Se você conhece bem o suficiente, você pode lançá-la sem nenhum custo. *Exceção:* Nunca reduza o custo de uma magia de Bloqueio; veja *Bloquear Magias* (pág. 12-13).

Se sua *perícia básica* com uma magia – modificada apenas pelo -5 para mana baixa, se aplicável – for 15 ou mais, reduza o custo para conjurar a magia em 1. Se você tiver perícia 20 ou mais, reduza o custo em 2. O custo continua a diminuir em 1 por cinco níveis de perícia além da perícia 20. Aplique a mesma redução ao custo para *manter* a magia. Calcule o custo total de uma magia (por exemplo, multiplicando o custo pelo tamanho do alvo ou pela área afetada) antes de aplicar reduções de custo de energia para alta perícia. A energia ainda está entrando na magia, mas sua perícia permite que você drene a mana ao redor, em vez de supri-la você mesmo!

Você normalmente paga o custo de energia de uma magia em PF. Você pode recuperar os PF perdidos com descanso. Um *mago* com a magia Recuperar Energia (pág. 89) recupera PF mais rápido que o normal.

Queimando PV

Você também pode gastar energia vital para pagar o custo de uma magia. Marque alguns ou todos os custos contra os PV em vez de PF – a magia está realmente prejudicando você! Você terá -1 na sua rolagem de magia por PV usado. Isto é, *em vez* da penalidade de choque usual por lesão, e Hipoalgia não tem efeito.

Usar PV como energia para magias é perigoso, mas pode ser necessário se você estiver muito cansado e *precisar* conjurar outra magia. Você pode "queimar" PV até ficar inconsciente. Se um teste de HT falhar indica que você morreu, você não gastará os PV. Em vez disso, você fica inconsciente.

Trate os PV perdidos assim como qualquer outra lesão.

Rituais Mágicos

Para conjurar uma magia, você deve normalmente realizar um ritual que envolve gestos e fala. Se você não puder realizar o ritual, não poderá conjurar a magia! Por exemplo, se o ritual de uma magia exigir que você fale, você não poderá conjurar a magia se estiver amordaçado ou sob o efeito de uma magia de silêncio.

Quanto maior sua perícia com uma magia, mais fácil será conjurar. Demora menos tempo, requer menos energia e tem requisitos rituais menos rigorosos. Veja a lista abaixo para detalhes. Em todos os casos, "perícia" refere-se a perícia *básica*, não a perícia efetiva. O *único* modificador que importa aqui é o -5 para mana baixa, se aplicável.

Perícia 9 ou menos – *Ritual:* Você deve ter ambas as mãos e os dois pés livres para movimentos rituais elaborados, e você deve falar certas palavras de poder com uma voz firme. *Tempo:* Dobrado. *Custo:* Conforme listado.

Perícia 10-14 – *Ritual:* Você deve falar algumas palavras silenciosas e fazer um gesto. *Tempo:* Conforme listado. *Custo:* Conforme listado.

Perícia 15-19 – *Ritual:* Você deve falar uma palavra ou duas ou fazer um pequeno gesto (alguns dedos são suficientes), mas não necessariamente ambos. Você tem permissão para se mover um metro por segundo enquanto faz a manobra Concentração. *Tempo:* Conforme listado. *Custo:* Reduzido em 1.

Perícia 20-24 – *Ritual:* Nenhum! Você simplesmente olha para o espaço enquanto se concentra. *Tempo:*

dividido pela metade (frações arredondadas até o próximo segundo). O tempo mínimo de conjuração ainda é de um segundo. *Custo:* Reduzido por 2.

Perícia 25-29 – *Ritual:* Nenhum. *Tempo:* Dividido por 4 (arredondado para cima). *Custo:* Reduzido em 3.

Perícia 30 ou mais – Como acima, mas para cada cinco níveis de perícia além da perícia 25 (isto é, nos níveis 30, 35, 40, etc.), reduza o Tempo de operação novamente (sempre arredondando para cima) e reduza o custo de energia em mais um ponto.

Certas magias sempre exigem um ritual específico. Tais requisitos substituem as regras acima. Por exemplo, perícia alta não afeta o custo de conjurar magias de Bloqueio (pág. 12-13) ou o Tempo de operação magias de Projéteis (pág. 12).

Limites Sobre o Efeito

Os efeitos de muitas magias variam com a energia gasta. Por exemplo, uma magia de cura pode curar 1 PV por ponto de energia, ou uma magia de combate pode causar 1d de dano por ponto.

Se a descrição da magia não definir um limite superior, você *poderá gastar tanta energia quanto puder!* Quanto mais você gasta, maior o efeito. Se a magia especifica uma gama finita de efeitos e custos de energia associados, você não pode exceder o limite superior sem um alto nível de Aptidão Mágica (veja abaixo).

Se *qualquer* um dos tipos de magias variáveis for conjurada no mesmo alvo mais de uma vez, somente a magia com os efeitos mais poderosos será contada – várias instâncias de uma determinada magia não serão "empilhadas" ou adicionadas de qualquer forma. Magias que curam, danificam ou afetam permanentemente o alvo são uma exceção: você pode conjurar tais magias repetidamente, curando ou danificando o alvo pelo valor total de cada vez.

Aptidão Mágica e Efeito

Magos talentosos podem exceder os limites habituais para magias que permitem um número finito de "níveis de efeito" (dados de dano, bônus para perícia, etc.). O limite superior é o *mais alto* do número padrão de níveis ou o nível de Aptidão Mágica do conjurador.

Exemplo: Cura Profunda (pág. 91) permite gastar 1, 2, 3 ou 4 pontos de energia para curar 2, 4, 6 ou 8 PV. Tem quatro níveis de efeito. Aptidão Mágica 10 permitiria que você revisasse este limite para 10 níveis de efeito – você poderia gastar 1-10 pontos de energia para curar 2-20 PV!

O Mestre é livre para não usar esta regra se ele achar que seria desequilibrado. Claro, se ele colocar um limite no nível mais alto de Aptidão Mágica disponível, isso não será um problema!

Duração das Magias e Mantendo Magias

Algumas magias produzem um efeito instantâneo quando conjuradas e, em seguida, terminam imediatamente. Outras magias duram por uma "duração" fixa (dada para a magia em particular, mas na maioria das vezes um minuto) e depois desaparecem – a menos que você as *mantenha*.

Se você puder manter uma magia, o custo de energia para isso aparecerá ao lado do custo de conjuração. Quando a magia atinge o final de sua duração, você pode continuar a magia pagando seu custo de manutenção. Se você fizer isso, a magia perdura por outro intervalo igual a sua duração. Isso não leva tempo e não requer nenhum teste de perícia. Distância não é um fator.

Exemplo: A magia Luz (pág. 110) menciona "Duração: 1 minuto" e "Custo: 1 para conjurar; 1 para manter". Ela termina depois de um minuto, a menos que, no final desse minuto, você gaste mais um ponto de energia para mantê-la. Se você fizer isso, dura outro minuto.

Você pode repetir este processo pelo tempo que desejar, desde que possa fornecer a energia necessária. Enquanto você estiver consciente, saberá quando uma de suas magias precisa ser renovada. No entanto, você não pode manter uma magia enquanto dorme e não pode "entregar" uma magia a alguém para que ele possa mantê-la para você.

Regra Opcional: Rituais Mágicos Alternativos

Aqui está uma maneira alternativa de lidar com os rituais necessários para as magias. Isso dá aos feiticeiros mais flexibilidade na forma como lançam suas magias, mas nega aos magos poderosos a capacidade de esquecer completamente o ritual.

Por padrão, todos as magias exigem gestos com as duas mãos, movimentos sutis dos pés, como passos de dança, e um encantamento claramente falado. Entretanto, qualquer bruxo pode escolher omitir partes do ritual aceitando uma penalidade na perícia.

Omitir os movimentos dos pés requer uma penalidade de -2. Gestos com apenas uma mão exigem -2 de penalidade, enquanto que conjurações sem gestos de mão exigem uma penalidade de -4. Encantamentos falados suavemente exigem uma penalidade de -2, e nenhum encantamento requer uma penalidade de -4.

Se, por outro lado, um mago tiver tempo para ser especialmente preciso com seus movimentos e falar o encantamento em voz alta e articulada, dobrando o Tempo de Operação, ele recebe +1 em sua perícia efetiva.

Magias Secretas

Raramente fica claro qual magias um bruxo está conjurando enquanto ele a lança especialmente se ele souber bem o suficiente para lançá-la em silêncio! Em geral, se uma magia não tiver nenhum efeito visível óbvio (diferentemente de Bola de Fogo), ela pode ser mantida em segredo. Isso pode tornar as batalhas mágicas muito mais interessantes, quando apenas o Mestre sabe exatamente quais magias estão em vigor e em quem.

Mesmo que a magia seja audível, os observadores podem ter que fazer um teste de Taumatologia para reconhecer uma magia que eles mesmos não conhecem. Observadores sem Taumatologia estão completamente sem sorte!

Alta Perícia e Custo Para Manter

A redução de custo de energia para alta perícia também se aplica ao custo para manter uma magia. Isso *pode* reduzir o custo de manutenção para 0. Por exemplo, se você conhece uma mágica com perícia 15-19, pode reduzir seu custo de manutenção em 1; se este custo for 1 para começar, você pode manter a magia indefinidamente sem custo de energia!

Concentração e Manutenção

Você pode manter uma magia sem concentração, a menos que a magia exija manipulação e mudança constantes; por exemplo, para manobrar um objeto levitante. Magias como essa exigem que você somente faça a manobra Concentração. Se você está distraído, ferido ou atordoado, você deve fazer um teste de Vontade com -3. Se você falhar, a magia não termina, mas permanece precisamente no estado em que estava quando você estava distraído, e não responde a mudanças até que você possa se concentrar nela novamente. Em uma falha crítica, a magia termina.

Conjurar outra magia não quebra a concentração, mas você sofre uma penalidade de perícia por fazer duas coisas ao mesmo tempo (veja *Conjurando Magias Enquanto Mantém Outras Magias*, abaixo).

Mudando Magias Mantidas

Uma magia com uma área variável de efeito não pode ser expandida depois de ter sido conjurada. No entanto, um bruxo pode optar por manter apenas parte da área de uma magia, pagando o custo de manutenção de apenas uma parte da área original afetada.

Tipos de Duração

Existem cinco classes de duração para magias: instantânea, temporária, duradoura, permanente e encantamento.

Instantâneas produzem um efeito instantâneo quando conjuradas e, em seguida, terminam imediatamente. Note que algumas magias instantâneas parecem durar mais tempo porque deixam para trás um efeito persistente mas não mágico – Carne para Pedra, por exemplo, transforma instantaneamente um ser vivo em pedra e termina, deixando para trás uma estátua de pedra.

Temporárias são magias que requerem o gasto contínuo de energia para manter. Se tiver um custo para manter, é mais provável que seja uma magia temporária. Apenas magias temporárias contam como magias "ativas" (veja abaixo).

Duradouras não requerem manutenção, mas têm uma duração efetiva limitada. Normalmente, elas duram até que algum evento termine a magia. Abençoar é um bom exemplo; a magia dura até que a bênção seja usada.

Permanentes criam um efeito mágico que dura indefinidamente. O Zumbi é um bom exemplo: a força mágica que anima o corpo persiste até que o corpo tenha sido fisicamente destruído. Uma magia permanente, ao contrário de magias temporárias e duradouras, não termina em uma zona sem mana, mas é suspensa até que o alvo saia da zona. Nesse ponto, a magia é retomada.

Encantamentos produzem um efeito mágico ainda mais duradouro – geralmente um que gera outros efeitos mágicos por sua vez. Encantamentos não são anulados por magias como Anular Mágica ou Remover Maldição. Como as magias permanentes, os encantamentos são suspensos, e não anulados, por zonas sem mana.

Cancelando Magias

Às vezes, você pode querer terminar uma magia antes que sua duração total seja alcançada. Se você especificar uma duração mais curta ao conjurar a magia, a magia dura exatamente o tempo desejado. Se, de repente, você decidir "cancelar" uma magia antes que o tempo acabe, você deve pagar um ponto de energia (de PF ou PV) para fazê-lo, independentemente da magia ou do seu nível de perícia.

Resistência à Magia

Magias geralmente resistem a outras magias ou ataques com a perícia efetiva do mago que as conjura. Algumas magias temporárias e duradouras, no entanto, podem ser reduzidas por repetidos ataques. Dizem que tais magias têm Resistência. Como o poder de um encantamento, a resistência de uma magia no momento da conjuração é igual à perícia efetiva do conjurador. No entanto, pode ser reduzida por eventos posteriores. A descrição de uma magia sempre discute se a magia tem Resistência e a que Resistência a magia falha e se dissipa.

Uma Tentativa

Algumas magias fornecem ao mago apenas uma chance. Essas magias observam "Uma Tentativa" em suas descrições. Se tal magia falhar, o conjurador (e quaisquer assistentes) não pode tentar aquela magia novamente no mesmo alvo. Algumas magias permitem apenas uma única tentativa dentro de um determinado período de tempo – "uma tentativa por semana", por exemplo. Neste caso, o(s) conjurador(es) pode(m) tentar novamente após o tempo apropriado ter passado. Se nenhum período de tempo for especificado, o(s) conjurador (es) nunca poderão tentar novamente.

Conjurando Magias Enquanto Mantém Outras Magias

Você só pode conjurar uma nova magia de cada vez. No entanto, você pode lançar novas magias antes que as mais antigas terminem. Aplique os seguintes modificadores sempre que você conjurar magias enquanto tiver outras magias ativas:

-3 por magia em que você está se *concentrando* no momento. Veja as descrições individuais das magias para aprender quais magias requerem concentração.

-1 por outra magia que você tenha "ativado" no momento. Apenas magias temporárias carregam essa penalidade.



Diferentes Tipos de Magia

Existem muitos tipos de magia. Magias são separadas em "escolas" de acordo com seu material alvo e "classes" de acordo com a maneira como funcionam.

Escolas de Magia

Magias relacionadas por material alvo – por exemplo, fogo, cura ou controle mental – pertencem à mesma *escola*. As magias básicas de uma escola são pré-requisitos para as mais avançadas. Algumas magias caem em mais de uma escola. Por exemplo, Terra para Ar (pág. 25) é tanto uma magia da Terra quanto uma do Ar. Isso é importante apenas ao contar os pré-requisitos.

A maioria dos magos se especializa em apenas algumas escolas. Essa é a maneira mais eficiente de aprender magia avançada. No entanto, você pode aprender magias de quantas escolas desejar.

Classes de Magia

Cada magia cai em uma ou mais classes que definem como ela funciona no jogo. Essas classes não são mutuamente exclusivas, exceto conforme explicitamente observado nas regras abaixo.

Magias Comuns

A maioria das magias se enquadra nessa classe. Uma magia comum afeta apenas um alvo. Seu custo de energia pressupõe um alvo de tamanho humano – isto é, uma com Modificador de Tamanho 0. Para um alvo com um MT *positivo*, multiplique o custo por 1 + MT: × 2 de energia para MT +1, × 3 para MT +2, × 4 para MT +3 e assim por diante. Não há redução de custo para um alvo com um MT *negativo*. Algumas magias regulares têm esquemas de custo especiais que substituem essas regras.

Magias comuns funcionam melhor se você pode *tocar* ou *ver* o alvo. Você não tem que ver através de seus próprios olhos; qualquer magia que te permita ver por meios mágicos fará isso por você.

Se você não puder *tocar* no alvo, aplique uma penalidade de perícia igual à sua distância em metros do alvo; por exemplo, -5 em cinco metros. Considere a distância no momento em que você joga os dados para a magia.

Se você não pode *tocar* ou *ver* o alvo, há mais uma penalidade de -5. Existem duas maneiras de direcionar esse magia:

- Nomeie um *local de destino*. Por exemplo, se você especificar "Um metro além do outro lado da porta", você acertará quem estiver do outro lado da porta. Se não houver ninguém lá, você desperdiçou a magia.
- Nomeie um *alvo*; por exemplo, "A pessoa mais próxima na sala ao lado" ou "George, eu sei que ele está por aqui em algum lugar". O Mestre determina o alcance real para o alvo. Isso é arriscado! Se o alvo estiver mais longe do que você pensa – ou simplesmente ausente – você está arriscando a um fracasso ou mesmo uma falha crítica!

Nenhuma barreira física afeta uma magia Comum. A menos que cause um choque de retorno, a magia nunca atinge o alvo errado.

Magias de Área

Essas magias afetam uma área em vez de um indivíduo. Elas são conjuradas em uma superfície – chão, terra, etc. – e seus efeitos se estendem a quatro metros (12 pés) da superfície. Algumas magias de Área funcionam de maneira diferente; veja as descrições individuais da magia para detalhes.

O tamanho da área rege o custo de energia, mas não a dificuldade do teste. O custo listado para uma magia de Área é sempre seu "custo básico". O custo real para conjurar a magia é igual ao seu custo básico multiplicado pelo raio da área de efeito em metros (mínimo um metro): custo básico × 1 para um raio de um metro, × 2 para um raio de dois metros, × 3 para um raio de três metros, e assim por diante.

Magias de Área com um custo básico fracionado, como 1/2 ou 1/10, custam no mínimo um ponto de energia. Algumas magias de Área especificam um custo mínimo, que você deve *sempre* pagar, mesmo que seja maior que o custo básico multiplicado pelo raio desejado.

Se uma magia de Área afeta seres vivos, ela afeta *todos* na área de efeito. Você pode optar por afetar apenas uma parte da área, em vez de todo o círculo, mas o custo ainda é o mesmo – ou seja, você pode criar uma área de efeito com "buracos", mas ainda deve gastar energia como se tivesse preenchido todo o raio da magia.

Se você não puder tocar em qualquer parte da área afetada, aplique uma penalidade de perícia igual à sua distância em metros da borda *mais próxima* da área.

Caso contrário, as magias de Área funcionam como magias Comuns.

Magias Corpo a Corpo

Magias Corpo a Corpo "carregam" sua mão ou cajado mágico (veja a caixa) com energias nocivas que afetam o primeiro alvo que você acertar. Essas magias requerem *dois* testes de perícia: um teste contra a perícia da magia para conjurar a magia e um teste normal de ataque corpo a corpo para acertar o alvo com sua mão ou cajado. Para conjurar uma magia Corpo a Corpo, concentre-se pelo tempo necessário, jogue contra a perícia da magia no final do turno final de concentração e pague o custo de energia. Nenhum modificador de distância se aplica porque você está conjurando a magia em si mesmo! Em um sucesso, você energiza sua mão ou seu cajado com a magia. No seu próximo turno, você deve segurar sua magia ou atacar com ela.

Se você segurar sua magia, sua mão ou seu cajado permanecerão "carregados". Isso não custa energia e não requer nenhum teste de perícia. Você *não pode* conjurar outra magia enquanto segura uma magia Corpo a Corpo. Você pode fazer qualquer outra manobra de combate (mas um ataque com a mão energizada ou o cajado descarrega a magia). Um aparar com a mão ou cajado não descarrega a magia; apenas um ataque em combate faz parte do ritual.

Uma magia Corpo a Corpo mantida em um cajado persiste enquanto você manuseia o cajado. Se você perder o controle de seu cajado, mesmo que por um instante, a magia se esvai sem causar danos. Se alguém *pegar* seu cajado e você o estiver segurando no seu turno, sua tentativa de libertá-lo conta como um ataque, e seu oponente sofrerá instantaneamente os efeitos da magia!

Para atacar, jogue contra DX ou uma perícia de combate desarmado para acertar com uma mão, ou use a perícia de arma Corpo a Corpo apropriada para acertar com um cajado. Este é um ataque corpo a corpo padrão. Seu alvo pode tentar qualquer defesa ativa. Se ele tiver sucesso, sua magia não será ativada; você pode tentar novamente no próximo turno. Se ele falhar, seu ataque corpo a corpo causa seu dano habitual *e* sua magia o afeta imediatamente.

A armadura protege normalmente contra algumas magias Corpo a Corpo, não contra as outras. Se a magia é uma que ignora a armadura, nem um aparar desarmado (mesmo com um membro com armadura) nem um bloqueio podem proteger o alvo da magia. Mesmo que tal defesa afaste o ataque corpo a corpo, a magia atravessa a armadura ou o escudo do alvo e o afeta.

Magia Cerimonial

Se você conhece uma magia com perícia 15 ou superior e tem um grupo de assistentes *dispostos*, você pode optar por conjurar a magia liderando seus assistentes em um ritual elaborado que maximiza o poder da magia. Tal "magia cerimonial" é demorada, mas permite conjurar magias mais poderosas do que você poderia usar sozinho.

Quando você trabalha com magia cerimonial, multiplique o Tempo de operação em 10. O custo de energia não muda, mas seus assistentes podem suplementar sua entrada de energia da seguinte forma:

Cada mago que conhece a magia no nível 15+: tanta energia quanto ele desejar contribuir.

Cada não-mago que conhece a magia no nível 15+: até 3 pontos.

Cada mago que conhece a magia no nível 14 ou menos: até 3 pontos.

*Cada espectador não qualificado que **apoia** a conjuração (cantando, segurando velas, etc.):* 1 ponto, até um máximo de 100 pontos de todos os espectadores.

*Cada espectador que se **opõe** à conjuração:* -5 pontos, a uma penalidade máxima de -100 pontos de todos os espectadores!

A soma da energia de todas as fontes representa a energia total disponível. Se isso exceder o custo de conjurar a magia, você receberá um bônus de perícia: +1 para 20% de energia extra, +2 para 40%, +3 para 60%, +4 para 100% e outro +1 para 100% adicionais da energia necessária.

No final do ritual, faça um teste de perícia para conjurar a magia. Aplique todos os modificadores padrão para uso da magia e qualquer bônus para energia extra. Independentemente do resultado do teste, todas as energias contribuídas são gastas quando você joga os dados.

Notas Sobre Magia Cerimonial

- Você deve ter assistentes para realizar magias cerimoniais.
- Alta perícia não reduz o tempo de operação, o custo de energia ou as ações rituais necessárias.
- Um grupo ajuda na concentração. Se você estiver distraído durante o ritual, jogue para Vontade ao invés de Vontade-3 para evitar distrações.
- Magia cerimonial é difícil de coordenar. Um teste de 16 é sempre uma falha, e um teste de 17-18 é sempre uma falha crítica – mesmo que a perícia efetiva seja 16+.
- Uma vez que a magia é conjurada, os participantes podem continuar a fornecer energia para manter a magia. A composição do grupo pode mudar, desde que o ritual continue ininterrupto. Assim, a magia cerimonial permite que você mantenha uma magia indefinidamente.
- A magia cerimonial não pode ser ajudada com as magias Desejo, Sorte ou Benção. Em geral, a magia não pode afetar ou prever o resultado de um ritual cerimonial.
- Um espectador deve apoiar a cerimônia de livre vontade. Alguém com a mente controlada não pode se concentrar o suficiente para contribuir com energia.

Algumas magias Corpo a Corpo são resistidas (pág. 13-14). Essas magias exigem um *segundo* teste contra a perícia da magia, quando a magia realmente entra em vigor, para superar a resistência do alvo.

Magia de Projéteis

Esta classe de magias engloba ataques com "projéteis" ou "raios" de longa distância, como Bola de Fogo (pág. 74) e Relâmpago (pág. 196). Magias de Projéteis requerem *dois* testes de perícia: um teste contra a perícia da magia para conjurar a magia, e um teste contra a perícia Ataque Inato (pág. B201) para atingir o alvo.

Para conjurar uma magia de Projétil, você deve se concentrar por um segundo. No final do seu turno, jogue contra sua perícia com a magia. *Não há* modificador para distância – você está criando um projétil mágico em sua mão. Em um sucesso, você pode investir um ou mais pontos de energia na magia, até um máximo de um número de pontos de energia igual ao seu nível de Aptidão Mágica. O projétil então aparece em sua mão, "carregado" com o nível desejado.

No seu *próximo* turno, você tem três opções com seu projétil: faça um ataque à distância com ele, segure-o ou *amplie-o*. Se você optar por ampliar seu projétil, deverá se concentrar por mais um segundo. No final do seu turno, você pode investir mais energia na magia – qualquer coisa, de um ponto até uma quantia igual ao seu nível de Aptidão Mágica. Isso não requer um teste de perícia.

O turno depois disso, você tem as mesmas opções: atacar, segurar ou ampliar. No seu quarto turno, você só pode atacar ou segurar. Você não pode gastar mais do que três segundos acumulando uma magia de Projétil.

Uma vez que você pare de aumentar a magia de projétil, você pode "segurá-lo" na mão, pronto para atacar. Você não precisa arremessar o projétil até que queira. Ao segurar uma magia de Projétil, você pode se movimentar até seu Deslocamento completo, fazer uma manobra de Esperar ou Apontar ou até mesmo atacar usando a mão que não está "segurando" o projétil. Você pode se defender normalmente. No entanto, você *não pode* conjurar outra mágica.

Há uma desvantagem: se você for *ferido* enquanto tem um projétil "na mão", você deve fazer um teste de Vontade. Se você falhar, o projétil afeta imediatamente você!

Quando estiver pronto para atacar, jogue contra sua perícia de Ataque Inato para acertar. Este é um ataque à distância padrão, sujeito aos modificadores usuais de tamanho, velocidade e alcance do alvo. Uma vez lançado, o projétil voa em linha reta até o alvo. As barreiras físicas afetam-na assim como afetariam qualquer arma de projétil.

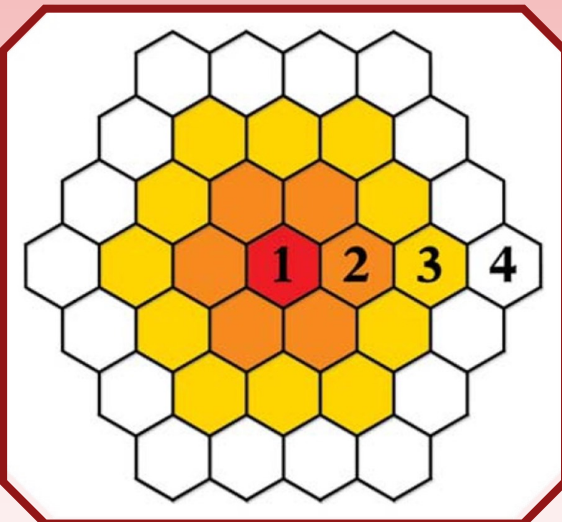
Seu alvo pode bloquear ou esquivar-se, mas não pode aparar (perícia de Aparar Armas de Projétil pode funcionar em algumas magias de projéteis, a critério do Mestre). Se ele falhar, a magia o afetará. A *força* do efeito depende da energia investida. A maioria das magias de Projéteis infligem 1d de dano por ponto de energia. Resistência a Dano – natural ou de armadura – protege normalmente contra magias de Mísseis.

Magias de Bloqueio

Uma magia de Bloqueio é conjurada *instantaneamente* como defesa contra um ataque físico ou outra magia. É o equivalente mágico de um bloquear, aparar ou esquivar (e muitas

Magias de Área em um Mapa de Batalha

Represente magias de área em um mapa de batalha da seguinte maneira. A área de efeito de uma magia lançada sobre um raio de um metro é *um único* hexágono. A área de efeito de uma magia lançada sobre um raio de dois metros é um hexágono central e *todos os hexágonos adjacentes*. A área de efeito de uma magia lançada sobre um raio de três metros é uma área central de efeito de dois metros mais o anel de hexágonos adjacentes a *ele*. E assim por diante, construindo áreas maiores, anexando sucessivos anéis de hexágonos.



vezes conta como uma dessas defesas; veja a descrição da magia para detalhes). Você pode conjurar apenas *uma* magia de Bloqueio por turno, não importa quão habilidoso você seja. Você não pode tentar uma magia de Bloqueio contra um acerto crítico.

Se você tentar uma magia de bloqueio, ela *automaticamente* interrompe sua concentração. Você perde qualquer magia que estivesse preparando, exatamente como se tivesse falhado no teste de Vontade para resistir a uma distração. Se você estiver segurando (não conjurando) uma magia Corpo a Corpo, ela não será afetada. Se você está segurando uma magia de Projétil, você não pode aumentá-la ainda mais, mas pode retê-la para uso posterior.

Magias de bloqueio *não* recebem uma redução de custo de energia para alta perícia.

Magias de Informação

Magias de Informação são conjuradas para adquirir conhecimento. Alguns exigem que você toque no alvo, enquanto outros funcionam à distância; veja *Modificadores de Longa Distância* (caixa) para penalidades de alcance. Magias destinadas a encontrar coisas terão -1 por item "conhecido" que você escolher ignorar em sua pesquisa; é preciso um pouco de concentração para contornar o cantil quando se conjura Procurar Água no deserto. A maioria das magias de Informações tem modificadores especiais adicionais, portanto leia atentamente a descrição da magia. Quando você conjura uma magia de Informação, *o Mestre joga para você em segredo*. Se a magia for bem sucedida, o Mestre lhe dará a informação desejada – quanto melhor o teste, melhor a informação. Se a magia falhar, o mestre dirá: "Você não sente nada". Em um fracasso crítico, o Mestre mente para você! Independentemente do resultado, você deve sempre pagar o custo total da energia para a magia – você não tem como saber se ela foi bem-sucedida ou não.

Magias de Informação geralmente permitem apenas uma tentativa por dia por cada conjurador (ou grupo cerimonial). Magias de "Localizar" são uma exceção a isso.

Exceto quando especificamente indicado, as magias de Informações não têm duração. Elas concedem um vislumbre momentâneo de informação e terminam imediatamente; portanto, você não pode mantê-las.

Magias Resistidas

Uma magia de qualquer tipo também pode ser "Resistida". Uma magia como essa funciona automaticamente apenas em um sucesso crítico. Em um sucesso regular, sua magia deve derrotar a resistência do alvo para funcionar.

Bastões Mágicos

Um "bastão mágico" é qualquer varinha ou cajado imbuído do poder de estender seu alcance com a finalidade de conjurar magias (veja *Cajado*, pág. 70). Há três benefícios principais:

- Tocar em um alvo com seu bastão permite conjurar magias sobre esse alvo sem penalidade de distância. Isso é útil em situações em que você deve conjurar uma magia em um alvo que você não pode tocar com sua mão (por exemplo, uma magia de cura em alguém preso sob escombros). Isso também permite que um mago encruste um conjunto de Gemas de Energia em seu bastão.
- Apontar com um bastão reduz o alcance para um alvo distante pelo comprimento do bastão. Isso é valioso para magias Comuns, já que uma varinha de 1 metro reduz em -1 a penalidade de distância, enquanto um cajado de 2 metros elimina -2! Você pode apontar como parte do ritual para conjurar uma magia. Diga ao Mestre que você está apontando para o alvo quando *começar* a se concentrar. (Isso pode alertar um alvo involuntário!)
- Um bastão pode carregar magias Corpo a Corpo. Isso lhes dá mais alcance, permitindo que você atinja e pare sem colocar sua mão em perigo.

Um bastão mágico pode ter um comprimento de até dois metros. Uma varinha tem Alcance C, muito leve para causar dano, e usa a perícia Faca ou Adaga de Esgrima. Uma varinha longa ou um cajado curto tem Alcance 1, funciona como um cassetete em combate e usa a perícia Espada Curta ou Terçado. Um cajado longo tem Alcance 2, conta como um bastão em combate, e usa a perícia Bastão ou Espada de Duas Mãos. Na maioria dos cenários um item comum adequado pode ser encantado como um bastão mágico por $30, mas deve ser feito de materiais vivos (madeira, osso, marfim, coral, etc.).

Em alguns cenários, os bastões mágicos são mais do que meros auxiliares, mas a ferramenta fundamental da magia! Nesses mundos, os magos compram parte ou toda a sua Aptidão Mágica com limitações de instrumentos (pág. B116) – geralmente podem ser Quebrados ou podem Ser Roubados. Um mago que perde seu bastão pode se considerar quase aleijado.

O alvo sempre tem uma chance de resistir, *mesmo que ele esteja inconsciente*. Um alvo consciente que está ciente de que algo está acontecendo pode optar por não resistir. Indivíduos que estão inconscientes, não estão familiarizados com a magia, ou desconfiados de magia hostil sempre tentam resistir.

Para resolver uma magia Resistida, primeiro você deve tentar seu teste de perícia. Se a magia tiver um único alvo (isto é, não é uma magia de Área), você tem uma penalidade igual à Resistência à Magia do alvo, se houver – mesmo que ele esteja disposto! Em uma falha, a magia falha e o alvo não percebe nada. Em um sucesso, anote sua margem de sucesso; por exemplo, se você conseguiu um 6 contra uma perícia efetiva de 13, você conseguiu por 7. Se o alvo for *vivo* ou *sapiente*, a Regra do 16 se aplica (veja *A Regra do 16*, pág. B349). Não existe tal limite se o alvo for outra magia.

O alvo então tenta um teste de resistência. Um personagem resiste usando o atributo ou outra característica indicada na descrição da magia – geralmente HT ou Vontade.

Modificadores de Longa Distância

Use estes modificadores para magias de Informação que funcionam em longas distâncias, como as magias "Localizar".

Distância	*Penalidade*
Até 200 m	0
750m	-1
1,5 km	-2
4,5 km	-3
15 km	-4
45 km	-5
150 km	-6
450 km	-7
1.500 km	-8

Adicione outro –2 por fator de 10 adicional.



A Resistência à Magia do alvo, se houver, aumenta sua resistência. Uma magia resiste usando a perícia efetiva do conjurador quando ele conjura a magia.

Compare o teste de resistência do alvo ao seu teste de perícia em uma Disputa Rápida. Se você vencer, sua magia afetará o alvo. Se você perder ou empatar, a magia não tem efeito – mas você ainda deve pagar o custo total de energia! Um alvo consciente sente um pequeno incômodo mental ou físico (dependendo de qual atributo ele resistiu), mas nenhum outro efeito. Você sabe se o alvo resistiu ou não à sua magia.

Magias de Área Resistida: Ao conjurar uma magia de Área ela pode Resistir, faça o teste usual de sucesso para a magia e registre sua margem de sucesso, se tiver sucesso. Todos na área recebem a resistência, e aqueles com Resistência à Magia recebem o *dobro* do benefício usual. Sua magia afeta aqueles que fazem seu teste com menor valor que o seu.

Cancelando Magias Corpo a Corpo e de Projéteis

Às vezes, você precisará cancelar rapidamente uma magia Corpo a Corpo ou Projétil, sem levar um turno completo para fazer um ataque – por exemplo, para que você possa se concentrar em outra magia. Você pode fazer isso como uma ação livre a qualquer momento durante o seu turno; simplesmente afirme que você está cancelando a magia e ela "evapora" inofensivamente.

Você também pode se livrar de uma magia de Projétil (*não* uma magia Corpo a Corpo) ao "largá-la" aos seus pés. Isso também é uma ação livre. Isso não o prejudica, a menos que o projétil seja explosivo, mas danifica onde quer que você esteja em pé. Projéteis que causam dano por queimadura podem causar incêndios!

Magias de Encantamento

Magias de Encantamento são usadas para fazer ou desfazer itens mágicos. Elas estão detalhadas no Capítulo 2.

Magias Especiais

Essas magias seguem regras especiais dadas na descrição da magia.

Inventando Novas Magias

Mestres inovadores podem criar novas magias a seu gosto. Essas novas magias geralmente precisam de equilíbrio em comparação com as magias existentes. Equilibrar magias dessa maneira nunca é uma ciência exata, mas as diretrizes a seguir devem ajudar. Os custos indicados são apropriados para o custo de conjurar uma magia Comum ou o custo básico para uma magia de Área. Custo para manter a maioria das magias é igual a metade do custo para conjurar, arredondado para cima.

Estas diretrizes são apenas diretrizes! O Mestre *nunca* deve se sentir compelido a usar o custo recomendado para uma magia sob estas diretrizes se isso parecer inapropriado.

Magias de Combate: Em geral, um ponto de energia compra 1d de dano, 2d para derrubar, 1 ponto de dano por fadiga ou um segundo de cegueira.

Condições Irritantes e Incapacitantes: Magias que causam condições irritantes (pág. B428) custam cerca de 2 pontos de energia; magias que causam condições incapacitantes (pág. B428-429) custam cerca de 5 pontos de energia.

Aprimoramentos de Habilidade: Um ponto de energia compra dois níveis de perícia ou um ponto de uma característica secundária; dois pontos de energia compram um ponto de um atributo.

Perigos e Obstruções: Um ponto de energia cria uma área que as pessoas devem deixar ou receber dano – nuvens de gás venenoso, campos de radiação, etc. Dois pontos de energia criam uma obstrução que não pode ser facilmente atravessada – paredes, fossos e coisas semelhantes. Três pontos de energia permitem que um alvo ignore um certo tipo de obstrução e passe por ela livremente. Quatro pontos de energia tornam o alvo imune a um certo tipo de perigo.

Vantagens e Desvantagens: Magias que concedem ao participante uma vantagem ou desvantagem custam um ponto de energia para cada três Pontos de Personagem da vantagem ou desvantagem.

Informação: A maioria das magias informativas custa cerca de dois pontos de energia; magias que revelam segredos custam quatro pontos de energia ou mais.

Efeitos Especiais: Magias que não têm um efeito significativo na mecânica do jogo nem um efeito duradouro devem custar um ponto de energia.

As magias de projéteis têm um alcance máximo padrão de 80 metros, embora o mestre deva se sentir à vontade para ajustar o alcance para cima ou para baixo se o conceito de uma magia exigir um intervalo diferente ou se a eficácia da magia precisar ser ajustada.

Magias que mudam ou controlam seres vivos e conscientes geralmente devem ser Resistidos.

Magias poderosas normalmente devem ter uma longa lista de pré-requisitos, serem magias Muito Difíceis ou ambas.

Novas magias podem estar disponíveis para qualquer PJ que queira aprendê-las, ou podem ser mistérios esotéricos conhecidos apenas por um punhado de PnJs ou contidos apenas em um livro oculto de conhecimento secreto. O último caso pode levar a novas missões interessantes; além das vantagens pessoais de descobrir novas magias, magos poderosos voltam à terras civilizadas que podem pagar generosamente por esse conhecimento precioso.

Magias Criadas por Jogadores

Por outro lado, os PJs podem decidir que bibliotecas esquecidas em cidades perdidas são chatas e tentar pesquisar suas próprias novas magias. Apenas um mago pode inventar novas magias.

Use as regras de Novas Invenções na pág. B473 para criar uma nova magia. A perícia necessária para projetar novas magias é Taumatologia (pág. B225). A maioria das magias não possui modificadores de NT, mas magias tecnológicas sim. As magias também não possuem classificações de Complexidade. Não há um "produto" final para uma magia, então não há estágio de produção para o desenvolvimento de magias.

O processo começa quando o pesquisador descreve a magia que ele deseja desenvolver. O Mestre então escreve a magia no formato padrão, incluindo classe, escola, custo de energia, tempo de operação, duração e pré-requisitos. Ele pode decidir que a magia pretendida tem pré-requisitos, que devem ser aprendidos ou inventados antes que a pesquisa sobre a magia pretendida possa até começar.

A jogada do Conceito é feita contra Taumatologia, em vez de um modificador de Complexidade; subtraia a contagem de pré-requisitos para a nova magia (pág. 6). Aplique uma penalidade de -5 para qualquer magia em uma escola em que o pesquisador não tenha magias. Aplique uma penalidade de -5 em uma zona de baixa mana.

Uma vez que a fase de Conceito produziu um encantamento viável, o pesquisador (ou um assistente) deve investir um ponto de personagem para aprender a nova magia. Nesse ponto, um protótipo pode ser desenvolvido. É necessária uma oficina mágica, com acessórios que custam $ (contagem de pré-requisitos +1)×(400 de energia)×(o preço predominante no cenário por ponto de energia (pág. 21-22)). O pesquisador e seus assistentes podem optar por compensar até 90% desse investimento, encantando os suprimentos; 10% do custo são consumíveis que devem ser comprados. Uma vez construída, uma oficina mágica também será usada para pesquisas futuras – a parte não consumível do custo da oficina pode ser reutilizada indefinidamente (embora falhas críticas possam danificar ou destruir alguns desses equipamentos).

O Protótipo é um teste contra a nova magia, conjurada cerimonialmente (isto pode ser feito sozinho; o processo é similar ao encantamento). Os bônus normais de Protótipo para assistentes qualificados aplicam-se, embora as penalidades de magia cerimonial para assistentes normalmente os compensem.

Uma magia Protótipo bem sucedida pode ter erros, mas elas raramente são testadas. Um erro importante é indistinguível de uma falha crítica normal, portanto, os erros geralmente virão à tona em alguma data posterior. Magias estabelecidas tiveram erros resolvidos por gerações de magos, mas novas magias podem ser um problema inesperado esperando para acontecer.

O processo usado para encantar uma nova magia em um item é uma invenção separada da própria magia. Um processo de encantamento é, na verdade, ainda mais difícil do que a magia original, porque o encanto também tem Encantamento como um pré-requisito, aumentando sua contagem efetiva de pré-requisitos em 13! Encantadores experimentais são um bando obstinado.

O Mestre pode permitir que os magos Desenvolvedores apliquem Desenvolvedor para conjurar a invenção. No entanto, tal combinação provavelmente levará a uma série de inovações taumatúrgicas selvagens que nem todos os Mestres terão prazer em manusear.

Criando Personagens Magos

A maioria dos magos são criados com alto IQ e algum nível de Aptidão Mágica. Pontos de Fadiga também são essenciais; alguns magos compram HT alto, enquanto alguns simplesmente compram PF diretamente. Pontos de Fadiga podem ser comprados com a limitação "Utilizável apenas para conjuração de magias", no valor de -10%.

Existem também várias vantagens úteis para os magos que podem não ser imediatamente óbvias. Mente Segmentada, se disponível, permite que um mago se concentre em múltiplas magias de uma só vez, o que pode ser incrivelmente valioso. Um mago com Não Dorme pode potencialmente manter uma magia indefinidamente. Ampliador de Mana tem vantagens óbvias para magos em mundos de mana baixa e normal (embora possa ser positivamente perigoso em mundos de mana alta). A Visualização é extremamente útil para os encantadores ou qualquer mago que executa a magia cerimonial; a natureza ritual dessas magias se presta a visualização. Um mago com Visualização e um IQ alto tem uma vantagem poderosa com magia cerimonial.

Na maioria dos cenários, os magos também adquirem perícias que representam a amplitude de seu aprendizado oculto. Isso praticamente sempre inclui a Taumatologia, mas os magos também podem querer aprender perícias como Alquimia, Medicina Esotérica, Conhecimento Oculto, Força Mental e Ocultismo.

Capítulo Dois
Objetos Mágicos

Neville Hawthorne, Taumaturgo Livre e Aceito, olhou para o teto baixo de seu sótão.

"É isso que você esperava fazer com sua patente de maestria, Tubbs? Passando seus dias acendendo velas e ficando coberto de giz, produzindo bugigangas para encher os bolsos do Velho, apenas para dar uma palestra sobre o privilégio do trabalho em equipe, uma tigela de guisado e um colchão encaroçado?"

Seu companheiro de quarto suspirou do leito próximo. "Eu não achei que seria fácil, pelo menos começar. Mas eu esperava estar fazendo projetos mais interessantes, como fizemos na academia – como o arco de chamas que fizemos no terceiro ano. O Velho está certo, porém: o dinheiro nos dias de hoje está nos trabalhos rápidos. "

Hawthorne bufou. "Como se nós soubéssemos." Um silêncio sucedeu.

De repente, ele sentou-se empertigado. "Vamos descobrir."

"O que?"

"Vamos ser independentes."

"Você está louco? Eu não gosto desse trabalho mais do que você, mas não estamos nem perto do nível do Velho. Não seremos tão hábeis por anos."

"Nós não temos que ser. Olha, nós não somos aprendizes. Conhecemos nossos empregos, trabalhamos bem juntos e, entre nós, somos mais do que capazes de fazer encantamentos simples. Nós vamos vender cajados e Gemas de Energia para a academia, e talvez algumas flechas mágicas. Vai ser difícil por um tempo, mas pelo menos estaremos trabalhando para nós mesmos."

Tubbs olhou para ele por alguns instantes. "Vamos precisar de dinheiro."

"Então, a partir de agora, colocamos um guilder de lado no pagamento de cada semana. A essa altura, no próximo ano, estaremos por nossa conta. Então você verá o que um encantador pode realmente fazer. "

Magias de encantamento permitem aos magos imbuir objetos com poderes mágicos. Alguns itens mágicos permitem ao usuário conjurar magias que ele não conhece; outros têm um efeito mágico colocado sobre eles permanentemente; ainda outros fazem vários tipos de coisas estranhas e maravilhosas.

A maioria dos itens mágicos pode ser usada por qualquer um, mas alguns podem ser usados apenas por um mago. O poder de um item mágico perdura até que seja removido magicamente, ou até que o item físico se quebre ou se desgaste, em cujo ponto a magia se dissolve permanentemente.



Encantamento

"Encantar" é o processo de criar um item mágico usando magias da escola Encantamento. Encantamentos devem ser realizados usando Magia Cerimonial (pág. 12). Diferentemente da maioria das magias Cerimoniais, no entanto, os encantamentos *podem* ser realizados isoladamente (embora a maioria dos encantadores aproveite os benefícios dos assistentes). Encantadores solitários não podem ganhar um bônus de perícia por usar energia extra. Para realizar encantamentos, o conjurador e quaisquer assistentes devem conhecer tanto a magia Encantar quanto a magia específica colocada no item com uma perícia efetiva de 15 ou melhor. Os espectadores não qualificados não podem contribuir com energia para um encantamento.

Encantar sempre requer tempo e energia. Um encantamento em particular também pode exigir um item ou material específico (por exemplo, uma gema) ou o gasto em dinheiro para suprimentos mágicos "genéricos".

Um dado objeto mágico pode carregar qualquer número de magias. Cada um requer um encantamento separado. A presença de um encantamento não afeta os encantamentos posteriores.

Poder de um Objeto Mágico

Cada objeto mágico tem um "Poder", que é definido após a criação. O poder de um objeto é igual à perícia efetiva do conjurador com a magia Encantar ou a mágica contida no objeto, o que for *menor*. A penalidade de perícia para mana baixa *não* se aplica ao determinar o poder de um objeto. Já que encantamento é uma magia cerimonial, o conjurador pode gastar energia extra para aumentar sua perícia efetiva e, portanto, o Poder do objeto.

Registre o Poder para cada objeto mágico criado ou encontrado (para saber o poder de um objeto encontrado, os PJs devem usar Analisar Mágica). Se um objeto tiver várias magias, cada magia tem seu próprio Poder. Sempre que for importante saber o nível de perícia de uma magia conjurada por um objeto mágico, use o Poder do objeto.

O Poder de um objeto deve ser de 15 ou mais para que o objeto funcione. Aplique um temporário -5 ao Poder em uma área de mana baixa; assim, um objeto com Poder 20 ou menos *não funcionará de forma alguma* em uma zona de mana baixa. Nenhum objeto mágico funciona em uma região sem mana!

Testes Bem Sucedidos Para Encantar

O mestre faz todos os testes para encantar objetos mágicos. Tal como acontece com outras magias cerimoniais, uma jogada de 16 falha automaticamente e uma resultado 17-18 é uma falha crítica.

Em um sucesso, o objeto é encantado. Em um sucesso crítico, aumente o Poder do objeto em 2d – e se o teste de sucesso for um 3 natural, o objeto pode ter algum aprimoramento adicional (critério do Mestre). O conjurador saberá que sua magia correu tudo bem, mas ele terá que usar Analisar Mágica para saber *o quanto* está tudo bem.

Em caso de falha, os resultados dependem do método usado para encantar o objeto – veja abaixo. Uma falha crítica sempre destrói o objeto e todos os materiais usados.

Encantamento Rápido e Sujo

Este método cria um objeto mágico *rapidamente*. Leva uma hora por 100 pontos de energia necessários (arredondado para cima). Faça o teste de sucesso no final desse tempo. Tendo sucesso ou falhando, *toda* a energia é gasta quando o Mestre rola os dados.

Um conjurador solitário está limitado à energia fornecida por seus PF, PV e uma Gema de Energia. Mas os assistentes podem contribuir com seus próprios PF e PV, conforme descrito para a magia cerimonial. Assistentes também podem usar uma Gema de Energia cada. O conjurador terá -1 na perícia para cada assistente; portanto, o número de assistentes permitidos é o número que reduziria a perícia efetiva do conjurador para 15. Com mais assistentes, o encantamento não funcionará.

Se o conjurador usar PV para conjurar a mágica, sua perícia efetiva será -1 para cada PV usado. O mesmo vale para os assistentes, mas suas perícias não afetam o poder do objeto, desde que sua perícia efetiva seja de pelo menos 15.

Se alguém, exceto o conjurador e seus assistentes, estiver a menos de 10 metros, a mágica contará com -1 adicional.

Em um fracasso, o encantamento perverte de alguma forma. Pode adquirir efeitos colaterais desagradáveis (veja a *Tabela de Efeitos Colaterais Aleatórios*, pág. B479), tornar-se uma magia inteiramente diferente, ou qualquer outra coisa que o Mestre goste. O conjurador não saberá que a sua magia deu errado, a menos que ele use Analisar Mágica ou teste o objeto!

Exemplo: Tubbs e Hawthorne decidem fazer algumas Gemas de energia como seu primeiro projeto independente, tendo assegurado três gemas adequadas. Hawthorne tem perícia 16 em Gemas de Energia e Encantamento, enquanto Tubbs tem 15 em ambos, então Hawthorne faz a conjuração. Após a hora mínima de conjuração, Hawthorne consegue 12 contra sua perícia efetiva de 15 – sucesso! Cada mago gasta 10 PF. Hawthorne deixa de lado a recém-encantada Gema de Energia de 1 ponto, e eles se recostam nas poltronas para se recuperar. Como ambos têm Recuperar Energia-15, eles se recuperam completamente em 50 minutos.

Em um dia de trabalho de oito horas, eles podem repetir esse processo quatro vezes – cinco se ficarem uma hora extra. Uma semana depois, eles criaram com sucesso duas Gemas de Energia de 10 pontos (a terceira gema foi quebrada em uma falha crítica, mas Tubbs promete que ele manterá o gato fora da oficina a partir de agora).

Na semana seguinte, um mago está precisando de um cajado para reposição de emergência. Hawthorne seleciona um bom pedaço de madeira e começa a encantar. A perícia de Hawthorne com a magia Bastão é de 17. Sua perícia efetiva é de 15 (-1 para Tubbs, -1 para o cliente, que se recusa a deixá-los enquanto trabalham). Ele rola um 9, um sucesso. Ele gasta 8 PF e 8 pontos de sua nova Gema de Energia, enquanto Tubbs gasta 9 PF e 5 pontos de sua Gema de Energia, para um total de 30 pontos necessários.

Controlando o Encantamento do PJ

Quando os feiticeiros ficam frustrados com a disponibilidade de objetos mágicos em seu mundo, eles provavelmente irão procurar produzir seus próprios objetos. Se o Mestre achar que um objeto específico é muito fácil de fazer ou desequilibrar a campanha, muitas abordagens podem dificultar a criação do objeto.

Materiais Raros: Muitos objetos exigem materiais específicos para o seu encantamento. O Mestre poderia mudá-los para ingredientes mais raros e preciosos. Além de tornar mais difícil e caro encantar o objeto, a busca por ingredientes raros pode se tornar uma aventura em si.

Efeitos Colaterais: Encantamentos são imprevisíveis. Depois de fazer um objeto, os PJs podem descobrir que coisas estranhas acontecem sempre que usam seu novo brinquedo. Outros rituais obscuros ou precauções podem ser necessários para tornar o objeto seguro.

Despesas Adicionais: O Mestre pode simplesmente aumentar o custo para fazer objetos mágicos, exigindo que materiais mais caros sejam consumidos na fabricação do objeto. Isto não é o mesmo que exigir ingredientes raros – o material adicional está prontamente disponível, mas é caro. Talvez seja necessário uma oficina semelhante ao tipo requerido para a pesquisa de magias (pág. 15) para encantar.

Encantamento Lento e Seguro

Use esse método quando o encantador quiser ter certeza de que dará *certo*. Leva um "dia-mago" por ponto de energia necessário. Um dia-mago representa um dia de trabalho completo de oito horas para um mago. Por exemplo, um objeto que requer 100 pontos de energia deve levar 100 dias-mago, dois magos por 50 dias e assim por diante. Um mago pode trabalhar em apenas um encantamento de cada vez; ele não pode "trabalhar em dois turnos", seja no mesmo ou em objetos diferentes.

Todos os assistentes do conjurador devem estar presentes todos os dias. Se o trabalho de um dia for ignorado ou interrompido, leva *dois* dias para compensar. A perda de um mago termina o projeto!

Faça o teste bem sucedido no final do último dia. Não há custo de PF ou PV para os encantadores – eles investiram a energia gradualmente à medida que a magia progride.

Em uma falha, o encantamento não funcionou. O tempo foi desperdiçado e todos os materiais usados na magia foram perdidos. (*Exceção:* Se o mago estava adicionando uma magia a um objeto já encantado, ele fica ileso, embora materiais extras sejam perdidos.)

O tempo gasto com o método Devagar e Certo conta como *Aprendendo no Trabalho* (pág. B293); o mago deve dividir essas horas entre a magia Encantar e qualquer magia que esteja sendo encantada em um objeto.

Objetos com Vários Encantamentos

Um objeto pode carregar qualquer número de magias; cada uma requer um encantamento separado. A presença de uma magia em um objeto não afeta outros encantamentos. *Exceção:* A magia Banir (pág. 62) limita o uso de um objeto, mas *facilita* o encantamento. Colocar várias magias em um único objeto tem vantagens e desvantagens. Um objeto multiplamente encantado é fácil de transportar e usar; Gemas de Energia dedicadas (pág. 69) podem ser usadas por todas as magias do objeto. Por outro lado, esse único objeto é vulnerável. Se quebrar, *todos* os encantamentos serão perdidos... e uma falha crítica ao adicionar um novo encantamento destrói o objeto *e* todos os encantamentos anteriores.



Encantamentos Sem Objetos

Algumas magias possuem opções de "objeto" que não criam um objeto. Normalmente, isso implica em tornar a magia permanente com o gasto substancial de mais energia – geralmente 10 ou 100 vezes o custo da conjuração usual. Geralmente, as magias com essa opção tomam uma área ou pessoa como seu alvo e, portanto, não podem ser encantadas em um objeto. No entanto, o efeito resultante é um encantamento verdadeiro e só pode ser removido com Remover Encantamento.

Encantamentos Sem Magia

Alguns objetos mágicos não são criados por encantadores. Os alquimistas podem criar uma variedade de objetos duradouros com poder mágico – amuletos e talismãs alquímicos, homúnculos e a pedra filosofal, para citar alguns (veja págs. 220-221 para detalhes). Outros objetos se tornam mágicos espontaneamente; zonas de mana muito alta geram objetos mágicos com habilidades estranhas e poderosas.

Remover Encantamento e Suspender Encantamento ainda funcionarão nesses objetos, mas com uma penalidade de –2 por desconhecimento.

Interrupções

Se um mago for interrompido enquanto estiver usando o método Devagar e Certo, observe o seguinte:

- Ele ficará cansado. Suponha que ele esteja perdendo 1d de PF.
- Ele deve continuar se concentrando em seu encantamento; portanto, qualquer outro uso de magia terá -3. (Se ele parar de se concentrar, ele perde o trabalho do dia.)

Um mago que ficar incomodado enquanto *não* está trabalhando ativamente em seu encantamento não tem *nenhuma* desvantagem!

Usando Objetos Mágicos

Objetos mágicos seguem as regras para a(s) magia(s) que eles contêm. Muitos dão ao usuário o poder de conjurar a magia – talvez apenas em si mesmo, possivelmente em qualquer alvo. Alguns são utilizáveis apenas por magos; isto é, eles só funcionam para usuários que possuem Aptidão Mágica. Se um objeto tiver efeitos de "somente mago", *somente* um mago poderá usar os poderes do Objeto.

A descrição de uma magia explicará se ela pode ser colocada em um objeto mágico. A menos que especificado:

• *Não há ritual*. O usuário apenas deseja que o objeto funcione.

• *O Tempo de operação é conforme descrito para a magia.* Alta Energia não afeta isso.

• *O custo de energia é o mesmo que para uma conjuração normal da magia*. Alta Energia não afeta isto (mas a magia Energização sim – veja pág. 57).

• *Determine o sucesso normalmente.* Use a energia do objeto como a perícia básica do conjurador e aplique todos os modificadores usuais para o tipo de magia que está sendo conjurada. A Energia terá -5 em áreas de mana baixa. Uma magia Resistida permite um teste de resistência normal; use o poder modificado do objeto como a perícia do conjurador na Disputa Rápida.

• *Apenas uma pessoa por vez pode usar o objeto*. Se duas pessoas tentarem usá-lo, apenas o primeiro a tocá-lo poderá usá-lo. Se alguém não pode usá-lo – por exemplo, o objeto é utilizável apenas por magos e ele não tem Aptidão Mágica – seu toque não conta.

• Todos os outros efeitos são os mesmos para aquela magia.

Identificando Objetos Mágicos

O novo dono de um objeto mágico pode não conhecer imediatamente seus poderes. Objetos "sempre ativos" (veja abaixo) ou objetos com magias de Conexão são os mais fáceis de descobrir. Outros itens não funcionarão até que desejem, e o usuário deve ter o efeito correto. Pensar "Faça algo!" Em um objeto mágico não irá ativá-lo.

Alguns efeitos (atributos aumentados, por exemplo) são óbvios quando o objeto é ativado. Outros (respirar na água, aumento de atributos) não serão aparentes até que uma situação ocorra onde eles possam ter efeito. Nesses casos, o Mestre deve tentar não deixar muitas dicas sobre a natureza do objeto.

A magia Analisar Magia (pág. 102) revela quaisquer encantamentos em um objeto.

Objetos "Sempre Ativos"

Alguns objetos mágicos estão "sempre ativos". Para que o objeto funcione, o usuário deve usá-lo ou carregá-lo da maneira usual (um anel em um dedo, uma espada em uma mão e assim por diante). Esses objetos não deixam o usuário conjurar o magia – eles automaticamente conjuram a magia *no usuário* sem custo de energia.

Se uma flecha ou dardo é encantada com magia hostil, ela pode ser carregada sem dano; neste caso, apenas uma pessoa que foi atingida pelo projétil é qualificado como "usando". Os efeitos continuam até que o objeto seja removido por um teste bem-sucedido de Medicina ou Primeiros Socorros (requer um minuto) ou é arrancado (causando o mesmo dano que ocorreu).

Para todos os objetos "sempre ativos", a menos que especificado de outra forma:

• *Ritual, Tempo de operação e custo de energia são irrelevantes.* O objeto não deixa o usuário conjurar a magia – ele coloca a magia nele, sem nenhum custo, assim que ele usar ou manejar o objeto. Um objeto "sempre ativo" pode ser projetado para colocar em uso seus efeitos por alguns minutos, de modo que a origem do efeito não seja óbvia; isso não afeta o custo ou a dificuldade, e é frequentemente usado em objetos hostis destinados a armadilhas.

• *Os efeitos duram enquanto o objeto é usado ou transportado.*

• *Todos os outros efeitos são iguais para aquela magia.* Se o usuário desejar (como no caso de um objeto com um efeito ruim), ele pode fazer um teste de resistência contra o objeto se a magia em questão puder ser normalmente Resistida.

Controlando Objetos Mágicos

Objetos mágicos abundantes não são apropriados para todas as campanhas, e os Mestress podem querer limitar o número de objetos mágicos em circulação. A maneira mais simples de fazer isso é restringir o Encantamento Rápido e Sujo – seja proibindo-o diretamente ou alterando seus parâmetros para exigir um *dia* de encantamento por 100 pontos de energia, em vez de uma hora. Isso faz com que pequenos objetos mágicos sejam muito mais tediosos e caros de se produzir.

Como alternativa, o Mestre pode instituir elementos do cenário para restringir a disponibilidade de itens mágicos, como os seguintes:

Desorganização: Encantamento em grande escala normalmente requer ampla assistência. Se os encantadores são raros, ou se os magos não costumam se dar bem, os recursos raramente podem ser reunidos para um encantamento.

Fragilidade: Encantamento não confere durabilidade a um objeto, e os donos de objetos mágicos insistem em colocá-los em situações perigosas. Como um objeto mágico perde seu poder quando danificado, a quebra inevitavelmente reduz a quantidade de objetos mágicos em circulação.

Magias limitantes: Muitos itens mágicos têm magias limitadoras conjurados sobre eles e não funcionam para ninguém além do usuário pretendido.



Assédio: Não é difícil atrapalhar um encantamento. Um Encantamento Lento e Seguro pode ser facilmente interrompido pela organização de uma distração. Atrasar um membro pode atrapalhar um círculo de encantadores Rápidos e Sujos. Se os rivais e inimigos dos encantadores têm o hábito de tentar atrapalhar os encantamentos, lidar com essas interrupções eleva o custo dos objetos mágicos e diminui a oferta.

Comprando Objetos Mágicos

O universo está cheio de coisas mágicas, esperando pacientemente que nosso raciocínio se torne mais aguçado.

– Eden Phillpotts

O preço em dinheiro dos objetos mágicos depende do Mestre. Para um cenário típico de fantasia de NT3 com magia abundante e lojas cheias de objetos mágicos, deve ser possível encomendar um objeto mágico por cerca de $33 por ponto de energia. Por exemplo, uma espada com Precisão +2, um objeto de 1.000 de energia, custaria $33.000 acima do custo da espada e de quaisquer materiais necessários para o encantamento.

Este preço, no entanto, pressupõe que os encantadores estejam usando o método confiável Devagar e Certo; itens de baixo custo de energia podem ser produzidos em massa usando o método Rápido e Sujo. Um mago talentoso com perícia de 20 e cinco assistentes poderia colocar facilmente 60 de energia em um objeto, sem o uso de Gemas de Energia ou PV. O ponto de ruptura exato é com o Mestre, mas a disponibilidade de Encantamento Rápido e Sujo é certo para diminuir drasticamente o preço de pequenos objetos mágicos.

Portanto, a critério do Mestre, qualquer objeto mágico que um encantador ou círculo de encantadores possa produzir com Encantamento Rápido e Sujo (60 de energia é um padrão razoável) custa apenas $1 por ponto de energia. Assim, uma flecha com Precisão +1 custaria $25, e um cajado mágico custaria $30, mas aquela espada com Precisão +2 ainda será $33.000.

Em todos os casos, adicione o custo do objeto a ser encantado e quaisquer materiais especiais necessários para o custo do próprio encantamento.

Estes preços sobem à medida que os encantadores se tornam mais raros, é claro. Veja Economia e Encantamento, pág. 21-22, para um tratamento mais detalhado de como descobrir preços de objetos mágicos em diferentes cenários.

O potencial comprador também precisa encontrar um mago capaz de produzir o objeto que deseja – um capaz de conjurar Encantar as magias a serem colocadas no objeto. Alguns cenários têm lojas dedicadas a objetos mágicos, que provavelmente fizeram esse trabalho para ele; se ele precisar localizar um encantador competente, pode levar bastante tempo e esforço além do preço real para obter o objeto desejado.

Custos das Gemas de Energia

A Gema de Energia é uma ferramenta essencial para um mago. Mesmo uma fonte de mana com apenas alguns pontos de capacidade pode ampliar sua eficácia da magia imensamente. Como tal, eles são muito procurados.

Uma típica Gema de Energia para venda é livre de peculiaridades. Gemas de Energia com uma única peculiaridade são geralmente marcadas em cerca de 10%; Gemas de Energia com múltiplas peculiaridades ou um único incapacitante são marcadas pelo menos 50%.

As seguintes suposições são incorporadas na tabela abaixo.

Materiais: O custo de um objeto adequado para ser encantado em uma Gema de Energia de capacidade P de uma maneira eficiente em termos de energia é igual a: $\$10\times P^2 + \$40\times P$. No entanto, 1 em cada 54 conjurações da magia Gema de Energia causa uma falha crítica que destrói o objeto. Os preços das Gemas de Energia são responsáveis por esse risco; daqui, o custo real dos materiais é dividido por 53/54 ao poder de P.

Trabalho: Assumindo o custo padrão de $1/ponto de energia, cada conjuração da magia Gema de Energia custa $20. A possibilidade de falha já está incorporada na cifra de $1/ponto, portanto, os custos do traabalho são simplesmente $20×P.

Capacidade	*Custo*
1	70
2	165
3	280
4	425
5	595
6	790
7	1.000
8	1.300
9	1.550
10	1.900
12	2.650
15	4.050
20	7.350
25	12.000
30	18.500
35	27.000
40	38.00
45	52.000
50	69.500
60	120.000
70	195.000
80	300.000
90	460.000
100	675.000



Nos mundos onde a magia é desconhecida ou secreta, os objetos mágicos não têm valor justo de mercado. Cada objeto é um tesouro único, e o vendedor pode muitas vezes propor seu próprio preço!

Encantamentos de Segunda Mão

Em qualquer mundo – especialmente onde a magia é abundante – $33 por ponto é muito para pagar por um objeto mágico. Felizmente, a maioria das pessoas não precisa. Em um mundo onde muitas pessoas têm objetos mágicos, muitas pessoas têm objetos mágicos que não querem mais. Comprá-los geralmente é mais barato do que pagar um encantador para fazer algo novo.

Várias fontes fornecem bons objetos mágicos de segunda mão. Em alguns cenários, a grande maioria dos objetos mágicos é encomendada por nobres com mais dinheiro do que bom senso – ou gosto. Algumas dessas fraquezas tornam-se herança de família, mas a maioria acaba juntando poeira em algum armário até que a família caia em tempos difíceis e bugigangas não essenciais devem ser vendidas. Pior, alguns itens saem de moda. Para um típico herdeiro, uma espada em um daqueles punhados de cestas de mau gosto de quando seu pai era jovem é inútil, apesar do encantamento Sacar Rápido. Por essa e outras razões, os reféns dos nobres formam a maior parte do mercado de segunda mão. Outra fonte importante de encantamentos usados é um grupo de aventureiros. Explorando cidades perdidas, derrotando os necromantes malignos, limpando dungeons infestadas – pelo que os aventureiros fazem, eles tendem a se deparar com algum objeto mágico ou outro. Eles não podem usar todos eles; eles os vendem por dinheiro para financiar a próxima expedição.

Objetos mágicos mais usados passam pelas mãos de corretores de encantamentos, muitas vezes encantadores frustrados que não conseguiram fazer isso trabalhando como encantadores, mas ainda tem uma boa visão para a qualidade. Eles oferecem itens mágicos com um desconto de até 40%, reduzindo os preços para cerca de $20 por ponto de energia. Os corretores normalmente não lidam com objetos que podem ser encantados com Encantamento Rápido e Sujo; a margem de lucro é muito estreita.

A desvantagem de comprar de segunda mão é que nem sempre é possível comprar exatamente o que você deseja. Alguns encantamentos usados não estão disponíveis; se o corretor não tiver uma varinha de mau cheiro, você está sem sorte. Você só poderá encontrar o encantamento que deseja de uma forma inconveniente – talvez a espada fora de moda mencionada anteriormente, ou talvez o objeto de Purificar Água do corretor tenha o tamanho de um bambolê. Às vezes o único item que faz o que você quer tem outra magia, ou uma irritante Limitar Encantamento. O Mestre não é encorajado a exagerar, molestando os jogadores com itens ridículos, mas às vezes você recebe o que você paga quando você compra uma pechincha.

Vendendo Objetos Mágicos

Às vezes os PJs estão do outro lado da transação. Quando eles estão tentando obter lucro em itens encontrados em aventuras, um corretor de encantamentos é provavelmente seu único comprador. Corretores geralmente tentam comprar pelo dobro de desconto de um item novo – então, um item que eles podem vender por 30% de desconto, eles tentam comprar por 60% de desconto. Os PJs podem tentar vender diretamente, mas pode ser difícil encontrar um comprador interessante. Mesmo que consigam localizar alguém que possa querer o item em questão, eles precisam competir em preço com os corretores e não têm a reputação em que os corretores confiam.

Se um PJ está tentando vender objetos que ele encantou, as coisas são um pouco diferentes. Os corretores compram novos objetos e às vezes podem ser persuadidos a pagar uma taxa mais alta do que poderiam; a garantia do encantamento de um objeto vale mais do que a de um aventureiro desalinhado que o tirou de uma cripta. Se o PJ tiver alguma conexão (talvez através da Guilda dos Magos), um mago estabelecido pode estar disposto a vender o objeto em consignação. Alguns encantadores carregam alguns itens menores como exemplos de habilidade e compras por impulso; para um corte de 10%, eles podem concordar em vender o objeto mágico de um PJ. O PJ encantador será pago quando o item for vendido, não antes.

Economia e Encantamento

Como mencionado acima, os objetos mágicos comprados novos em um cenário de magia abundante de NT 3 devem custar $1/ponto de energia até cerca de 60 pontos e $33/ponto acima de 60 pontos. Esses números não foram alcançados arbitrariamente; em vez disso, eles seguem a estrutura do sistema de encantamento e certas suposições sobre o papel e a capacidade de um encantador típico.

Naturalmente, essas suposições podem não se aplicar em todos os cenários. Assim, esta seção explica como assumir diferentes pressupostos sobre o papel da magia em um mundo particular e chegar a pontos de preço que são mais apropriados para esse mundo do que o padrão.

O Negócio do Encantamento

A maioria dos encantamentos é realizada usando círculos cerimoniais. Um encantador solitário leva muito tempo para fazer qualquer coisa com o Encantamento Lento e Seguro, e não tem as reservas de energia para realizar muito com o Encantamento Rápido e Sujo. Assim, o encantamento se presta a dois níveis de encantadores – mestres encantadores, altamente qualificados e capazes de liderar grandes círculos, e encantadores empregados, que participam de um círculo, mas não são qualificados o suficiente para liderá-lo. Para determinar o preço dos objetos mágicos, precisamos saber três coisas: o salário médio de um mago mestre, o salário médio de um encantador empregado e o tamanho médio de um círculo de encantadores. Enquanto outros parâmetros importam, esses três são críticos.

Para nosso hipotético cenário de abundante magia, postulamos que um encantador empregado tem um salário Médio, enquanto um mago mestre tem um salário Confortável (pág. B516-517). Assim, o pagamento mensal de um mago é $700, enquanto o pagamento mensal para um mestre é de $1.400. Ao mesmo tempo, postulamos que o encantador mestre médio tem Enchantar-20 e, portanto, pode liderar um círculo com até cinco assistentes.

Encantamento Lento e Seguro

Em um Encantamento Lento e Seguro, cada mago contribui com um ponto de energia por dia, não importando o tamanho do item ou do círculo. Assim, o custo de um ponto de energia é igual ao salário diário de um mago.

Assumimos um salário Médio para todos os encantadores Lentos e Seguros; não há vantagem real em ter um mestre à mão para esses projetos, e eles custam mais. Assim, a maioria dos projetos Lentos e Seguros são feitos por grupos de dois ou três encantadores empregados.

Assumindo uma semana de trabalho de cinco dias, a maioria dos encantadores faz uma média de 22 dias úteis por mês. Portanto, o custo por ponto deve ser igual a $700 dividido por 22.

No entanto, os encantadores também devem assumir a responsabilidade pela possibilidade de falha. Encantamentos falhos são raros; já que os encantamentos devem ser jogados com perícia 15 ou superior, eles são bem sucedidos em pelo menos 95% do tempo. No entanto, o custo de substituir os 5% de projetos fracassados deve ser calculado na taxa diária.

Assim, o custo final da mão de obra por ponto é igual a $700 (pagamento mensal) dividido por 22 (dias úteis/mês) dividido por 0,9547 (chance de sucesso), ou cerca de $33.

Encantamento Rápido e Sujo

Encantamento Rápido e Sujo é o lugar onde os mestres criadores estão por conta própria; sua perícia determina quantos encantadores podem se juntar a um círculo e, portanto, quantos pontos de energia estão disponíveis para qualquer objeto dado.

Começamos assumindo que cada encantador trabalhando em um círculo Rápido e Sujo contribui com 10 de energia para o encantamento. (Obviamente, alguns encantadores poderão contribuir mais ou menos, mas 10 é uma média razoável.) Gemas de Energia são essencialmente irrelevantes; um encantador profissional Rápido e Sujo, como veremos, realiza vários encantamentos a cada dia, e tentar usar Gemas de Energia não é um bom retorno sobre o investimento. Também assumimos que o encantador médio conhece Recuperar Energia em 15.

Então, Encantamento Rápido e Sujo ocorre em ciclos de uma hora de encantamento e 50 minutos para recuperar 10 PF. Um dia de trabalho de oito horas, portanto, rende cerca de 4,4 ciclos (em alguns dias os encantadores ficam até mais tarde, outros capotam cedo).

O número de encantadores em um círculo depende da perícia Encantar do mestre, já que todo membro do círculo subtrai 1 de sua perícia, e sua perícia efetiva deve permanecer 15 ou maior, o número de encantadores ao seu lado é igual a sua perícia Encantar menos 15. Portanto, nosso tamanho de círculo padrão é seis – o mestre mais cinco assistentes (Enchantar-20 menos 15).

Isso determina o tamanho do objeto que um círculo padrão pode fazer com Encantamento Rápido e Sujo: 60 pontos, seis encantadores e 10 pontos por encantador. Também determina a produção total de energia do círculo por dia: seis encanadores multiplicam-se por 10 de energia por ciclo, e 4,4 ciclos por dia é de 264 de energia por dia.

Para calcular o custo total da mão de obra para um dia de trabalho, adicionamos o salário mensal do mestre ($1.400) ao salário mensal dos cinco assistentes ($700×5 ou $3.500) e dividimos pelo mês de 22 dias úteis por dia para um custo de mão de obra de $223.

Por fim, dividimos o custo total diário do trabalho ($223) pela chance de sucesso (0,9547) e depois dividimos pela energia total produzida por dia (264) para obter o custo médio por ponto de energia, que é cerca de $0,90. Para facilitar o uso, arredondamos para $1/ponto.

Conclusões

Esses números mostram por que há um ponto de interrupção nos preços dos objetos mágicos. Encantamento Rápido e Sujo é *muito mais* barato; é completamente antieconômico fazer qualquer item mágico que possa ser feito com o Encantamento Rápido e Sujo de qualquer outra forma. O limite, então, é o número de encantadores que podem ser reunidos em um círculo. Nos cenários em que os encantadores principais têm Encantar-24, o limite viável para objetos mágicos baratos é de 100 pontos; onde eles têm Encantar-16, o limite é 20.

Da mesma forma, os números mudam muito se o status social dos encantadores mudar. Se os encantadores empregados se tornarem Confortáveis enquanto os encantadores mestres se tornarem Ricos, o preço do Encantamento Lento e Seguro sobe para quase $70/ponto, enquanto o Rápido e Sujo saltam para $2/ponto.

Descrições da Magia

Os próximos vinte e quatro capítulos contêm descrições de centenas de magias. Cada descrição de magia inclui as seguintes informações:

Nome da Magia e da(s) *Classe(s)* a que pertence. Um "(MD)" indica uma magia de IQ/Muito Difícil; caso contrário, é IQ/Difícil.

Descrição: Os efeitos da magia, regras especiais, etc. Se a magia exigir itens específicos, suponha que eles sejam usados, a menos que a descrição indique o contrário.

Duração: O tempo que os efeitos da magia duram. Se você mantiver a magia, ela durará outro período igual a este. Magias com efeito instantâneo não listam a duração.

Custo: A energia (PF ou PV) gasta quando você conjura a magia. Se dado como Custo Básico, este é o custo por metro de raio de uma magia de Área. Magias sustentáveis também oferecem um custo para manter. Você não pode manter magias com efeitos instantâneos.

Tempo de operação: Se nenhum tempo for dado, a magia requer um segundo de concentração e ocorre no final do seu turno.

Pré-requisitos: Outras magias que você precisa saber (pelo menos um ponto na magia) antes de estudar esta magia, assim como qualquer Aptidão Mágica, IQ ou outros requisitos.

Objeto: Tipos de objetos mágicos permanentes que podem ser feitos com a magia, e regras especiais (se houver) para aquele objeto. Também inclui o custo de energia para criar o(s) objetos(s) e os custos dos materiais necessários (se houver). Se não houver uma listagem de "Objeto", nenhum item mágico pode ser feito com essa magia.

Capítulo três
Magias do Ar

“Foi um plano inteligente, Severin.” Rudolph avançou lentamente até o aeromante suspeito. “Sufocar os conselheiros com ar morto para que suas mortes parecessem naturais. Uma pena para você podermos rastrear os restos da sua magia – sua pequena e traiçoeira magia!”

A ponta da lâmina de Rudolph estava apontada diretamente para o coração do assassino, mas não tocou em nada quando o corpo de Severin se dissolveu em uma massa de vento rodopiante. Uma rajada pegou Rudolph e o jogou contra uma parede com força inumana. Ele sentiu as costelas se partirem. Sua visão desapareceu quando o turbilhão girou para longe com uma risada zombeteira.



Essas magias lidam com o tradicional “elemento” mágico do ar. Exceto quando observado, suponha que “ar” seja ar respirável normal em uma atmosfera de pressão. Raças que não respiram uma atmosfera normal da Terra podem aprender magias do ar personalizadas para sua própria atmosfera – ou seja, a versão de Criar Ar ensinada em Netuno pode criar metano!

A Escola do Ar tem fortes afinidades com a Escola do Clima.

Purificar Ar

Área

Remove todas as impurezas do ar em sua área de efeito. É frequentemente usada para neutralizar os efeitos de gases venenosos ou vapores. Observe que uma sala cheia de fumaça pode ser purificada com segurança em uma seção de cada vez – mas os vapores realmente mortais devem ser removidos de uma só vez, ou eles podem se espalhar.

Esta magia também pode transformar o velho ar “viciado” em ar fresco e respirável. O ar em um raio de um metro, se não for renovado do lado de fora, dura 45 minutos para uma pessoa em repouso, ou menos para várias pessoas ou alguém se exercitando violentamente (critério do Mestre).

Duração: Funciona instantaneamente. A purificação é permanente.

Custo básico: 1. Não pode ser mantida; deve ser reformulada.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 50.

Localizar Ar

Informação

Diz ao conjurador a direção e a distância aproximada da quantidade significativa de ar mais próxima. Use os modificadores de longa distância (pág. 14). Em ambientes onde o ar é entendido como uma combinação de gases, o conjurador também pode procurar um gás específico ou combinação de gases, em vez de ar comum. Qualquer fonte de ar conhecida pode ser excluída se o conjurador a menciona especificamente antes de começar.

Custo: 1

Objeto

Um forcado (geralmente de osso de pássaro). *Custo para criar:* 60 de energia e uma ônix de $200.

Criar Ar

Área

Fabrica ar onde não existe nenhum. Quando conjurada onde já existe ar, produz uma brisa que dura cerca de cinco segundos. Quando conjurada no vácuo, cria instantaneamente ar respirável. Quando conjurada dentro da terra, pedra ou outro material, preenche todos os espaços vazios com ar, mas não explode a pedra. Quando conjurada debaixo d'água, faz bolhas! Quando conjurada em uma área de raio de um metro, a magia cria cerca de 1,5 m³ de ar a cada segundo durante cinco segundos; cada 2 cm³ de ar irá sustentar uma única pessoa em repouso por cerca de um minuto. No entanto, em alguns ambientes, o ar criado se dissipará rapidamente no vácuo ou em uma bolha. Esta magia não pode ser conjurado dentro de um ser vivo.

Duração: Brisa, bolhas, etc. duram 5 segundos. Ar criado é permanente.

Custo básico: 1. Não pode ser mantida; deve ser reformulada.

Pré-requisito: Purificar Ar ou Localizar Ar.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 200.

Eliminar Odor

Comum

Remove o odor do alvo e o torna totalmente indetectável pelo cheiro. Quaisquer posses também são afetadas. Esta magia não altera outras propriedades do alvo.

Duração: 1 hora.

Custo: 2 para conjurar. 2 para manter.

Pré-requisito: Purificar o Ar.

Objeto

Joias; afeta apenas o usuário. *Custo para criar:* 150 de energia e $300.

Mal Cheiro

Área

Produz uma nuvem de gás amarelado e repugnante que cheira a enxofre. Até que se dissipe, qualquer um que a respirar deve fazer um teste de HT ou receber 1d de dano. Jogue uma vez por minuto. Aqueles na área começam a sufocar (veja *Sufocamento*, pág. B436). A nuvem é pesada, e descerá se o solo não estiver nivelado. A taxa de dissipação depende da área e da presença de vento; dentro de casa, geralmente dura até que a magia expire, mas ao ar livre em uma ventania, pode durar apenas 10 segundos ou mais. Aqueles com Não Respira ou Pulmões com Filtro são imunes aos efeitos tóxicos do gás.

Duração: 5 minutos, exceto em áreas com muito vento.

Custo básico: 1. Não pode ser mantida; deve ser reformulada.

Pré-requisito: Purificar o Ar.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 60.

Destruir Ar

Área

Dissipa todo o ar dentro de uma área designada de efeito. Isto pode criar um vácuo dentro de um recipiente muito forte, mas ao ar livre ela apenas causa um trovão momentâneo quando o ar circundante desaparece. Este efeito causa 1d-2 de dano a qualquer um na área de efeito que falhar em um teste de HT. Todos os seres com a metacaracterística Corpo de Ar (pág. B262) recebem 2d de dano. Em certas situações (por exemplo, em uma sala hermética), esta magia pode ser muito mais mortal, não deixando nenhum ar para respirar.

Duração: Dura apenas um instante, mas o ar dissipado continua desaparecido.

Custo básico: 2.

Pré-requisito: Criar Ar.

Gerar Odor

Área

Produz qualquer odor que o conjurador esteja familiarizado. O odor permanece por cerca de uma hora, diminuindo gradualmente (ao ar livre ele se espalha e se dissipa rapidamente). A magia não produz outros efeitos físicos – por exemplo, o odor de um veneno não é venenoso.

Duração: 1 hora

Custo básico: 1. Não pode ser mantido.

Pré-requisito: Eliminar Odor.

Objeto

Joias que cercam constantemente o usuário com um perfume (definido no momento da conjuração). *Custo de energia para criar:* 40.

Moldar Ar

Comum

Crie movimentos de ar em uma pequena área. O conjurador deve escolher um ponto de partida (calcular as penalidades de distância a partir desse ponto). O vento começa lá e sopra em uma corrente de um metro de largura, por uma distância em metros igual a 5 vezes a energia colocada na magia, e então se dissipa. Isso pode projetar uma pessoa (veja Projetar, pág. B378) que ela acertar; a cada segundo, jogue 1d por 2 pontos de energia na magia. Trate isso como dano apenas para propósitos de projetar (esta magia não causa dano).

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 a 10. 1 produz uma brisa suave; 4 um vento; 6 um vento forte; 8 ou mais uma explosão violenta. Mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Criar Ar.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 200.

Jato de ar

Comum

Atira um fino jato de ar de um dedo. A cada turno, o conjurador joga contra DX-4 ou Ataque Inato para acertar. Este ataque pode ser esquivado ou bloqueado, mas não aparado. O jato causa 2d de dano por projeção para cada ponto de energia colocado na magia, e tem um alcance igual ao número de dados no ataque. O jato causa dano a seres vaporosos ou enxames. Também é bom para varrer o chão.

Duração: 1 segundo.

Custo: 1 a 3. O mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Moldar Ar.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por magos; se o item for um cajado ou varinha, o jato de ar vem de sua ponta. *Custo de energia para criar:* 200.

Aerovisão

Comum

Vê claramente através de fumaça, névoa, poeira, areia, etc., eliminando quaisquer penalidades de visão causadas pela condição do ar ao redor dele.

Esta também é uma magia de Reconhecimento.

Duração: 1 minuto

Custo: 1 por 1,5 km para conjurar. Metade disso para manter.

Pré-requisito: Moldar Ar.

Objeto

Qualquer. *Custo de energia para criar:* 200.

Corpo de Ar

Comum; Resistido por HT

O corpo do alvo se torna vaporoso, concedendo temporariamente ao alvo a metacaracterística do Corpo de Ar (pág. B262). As roupas (até 3 kg) também se tornam vaporosas, mas perdem todos os poderes mágicos que poderiam ter enquanto estavam nesta forma.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para conjurar. 1 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Moldar Ar.

Objeto

(a) Cajado, varinha ou Joias; afeta apenas o usuário. Infelizmente, assim que é ativado, o item passa pela mão do usuário – assim, uma magia conjurada com esse item dura apenas um minuto. *Custo de energia para criar:* 800. (b) Cajado, varinha ou joia. Ao contrário do item anterior, este item torna-se vaporoso junto com o alvo, permitindo que o alvo mantenha a magia por mais de 1 minuto. Perde qualquer outro poder mágico que possa ter enquanto estiver em forma vaporosa. *Custo de energia para criar:* 1.500.

Desvitalizar Ar

Área

Remove a essência que sustenta a vida do ar dentro de sua área de efeito, tornando-o irrespirável. Até que o ar "morto" se dissipe, qualquer ser que precise respirar começa a sufocar (veja *Sufocamento*, pág. B436), e as chamas dentro da área de efeito da magia cintilam e morrem. As vítimas podem não perceber o efeito da magia até começarem a perder PF; jogue contra Per para notar a qualidade alterada do ar. As vítimas que dormem devem jogar contra HT para acordar quando começarem a sufocar.

A magia dura até que o ar vivo se difunda de volta na área afetada. Isso leva 1 minuto por metro de raio em uma área não ventilada, ou apenas 10 segundos em um dia de ventania ao ar livre. Em uma sala hermética, o ar permanece desvitalizado indefinidamente! Purificar o Ar inverte os efeitos desta magia.

Custo básico: 2. Não pode ser mantida; deve ser reformulada.

Pré-requisito: Destruir Ar.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo para criar:* 300 de energia e uma ônix de $200.

Andar no Ar

Comum

Temporariamente concede ao alvo a vantagem Caminhar no Ar (pág. B97). Se o alvo cair por algum motivo (por exemplo, lesão), a magia será quebrada! Se a magia for reformulada imediatamente, ele cai por apenas um segundo (cerca de 5 metros) e depois "pousa" no ar (levando 1d dano) – a menos que ele atinja o chão antes disso. Se ele está a 3 metros de um poço de lava, que pena!

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para conjurar. 2 para manter.

Pré-requisito: Moldar Ar.

Objeto

Cajado, varinha, joias ou sapatos; afeta apenas o usuário. *Custo para criar:* 500 de energia e $1.000.

Muralha de Vento

Área

Circunda uma área com uma parede de ar turbulento que impede o movimento. A parede tem um metro de espessura e quatro metros de altura, mas pode ser aumentada multiplicando o custo à medida que você multiplica a altura (dobrar para 8 metros de altura, triplicar para 12 metros de altura e assim por diante).

Os projéteis de baixa tecnologia são desviados do curso ao atravessá-lo e sofrem uma penalidade de -10 para atingir à cada metro de parede pela qual passam. Balas de alta tecnologia sofrem uma penalidade de -2 a cada metro da muralha de vento que passam. Os seres que estão dentro da espessura da parede terão -3 na DX e sofrem 2d de projeção em uma direção aleatória a cada segundo.

A muralha também produz material moído, como poeira, pequenas folhas, insetos e galhos. A cada segundo, os seres atravessando a parede ou de pé nela devem fechar os olhos ou jogar contra HT para não ficarem cegos, como por exemplo um Jato de Areia de um ponto (pág. 52) (a menos que o Mestre determine que a área está muito limpa), sem detritos para circular).

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 2. Metade disso para manter.

Tempo de operação: A muralha aparece assim que a conjuração começa, inicialmente cercando uma área de um metro de raio; o conjurador pode mover o perímetro para fora a uma velocidade de um metro de raio por segundo de concentração.

Pré-requisito: Moldar Ar.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo para criar:* 400 de energia e uma ônix de $500.

Tufão

Área

Cria uma tempestade circular com um "olho" de calmaria por dentro (um bom lugar para o conjurador ficar). O raio do olho pode ser até a metade do raio da tempestade – ou menor, se o conjurador desejar. Ao se concentrar, o conjurador pode mover a tempestade a qualquer distância até seu próprio diâmetro por segundo; o olho se move com ela. O conjurador pode mover até a metade do seu deslocamento normal dentro do olho enquanto se concentra nessa magia.

Qualquer pessoa dentro de um Tufão deve jogar contra ST uma vez por segundo para evitar ser derrubada pelo vento. Todas as perícias baseadas em DX terão -5, e os ataques à distância terão uma penalidade de -10 por cada metro da tempestade que passam.

Pelo dobro do custo de energia, o conjurador pode criar uma tempestade mais poderosa, como um tornado. Testes de ST para permanecer em pé no vendaval terão -5, ataques variados através dela são impossíveis, e a visibilidade dentro dela é de um metro na melhor das hipóteses. Este poderoso vendaval fisicamente levanta e arremessa objetos de até 15 kg por metro de raio.

Duração: 1 minuto depois de atingir a força total.

Custo básico: 2. Metade disso para manter.

Tempo de operação: A tempestade começa imediatamente, mas o conjurador precisa se concentrar por um número de segundos igual ao raio da tempestade em metros para trazer a tempestade à força total.

Pré-requisito: Moldar Ar.

Terra Para Ar

Comum

Transforma a terra ou pedra em ar, o que pode ser valioso para alguém que está preso no subsolo. Quanto mais energia o conjurador gasta, mais terra ele pode transformar, mas ele está limitado a formas comuns com a maior dimensão não mais que quatro vezes a menor.

Esta também é uma magia de Terra.

Duração: Permanente.

Custo: 1 para transformar 30 cm^3 de terra/pedra em ar, dando ar suficiente para uma pessoa respirar por 1 minuto. Para transformar quantidades maiores de terra/pedra de uma só vez, o custo é de 5 por metro cúbico. O metal pode ser transformado em ar por um custo triplicado.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Criar Ar e Moldar Terra.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por magos. O item deve tocar a pedra a ser transformada. *Custo para criar:* 750 de energia e $1.000 em joias.

Nuvens

Área

Como listada em *Magias do Clima*, pág. 194.

Prever o Tempo

Informação

Como listada em *Magias do Clima*, pág. 194.

Vento

Especial, Área

Como listada em *Magias do Clima*, pág. 194.

Chuva

Área

Como listada em *Magias do Clima*, pág. 195.

Neve

Área

Como listada em *Magias do Clima*, pág. 195.

Concussão

Projétil

O conjurador cria uma bola de ar altamente pressurizado em sua mão. Quando o ar atinge um alvo, ela explode. A explosão é extremamente alta; qualquer um em um raio de 10 metros deve jogar contra HT-3 ou ficará atordoado. Pessoas atordoadas podem jogar contra o HT-3 a cada segundo para se recuperar. Audição Protegida dá um bônus de +5 para este teste. Concussão tem 1/2D 20, Max 40, Prec 1; jogue contra a perícia Ataque Inato para acertar.

Esta também é uma magia de Som.

Custo: Qualquer quantia até duas vezes o seu nível de Aptidão Mágica por segundo, por três segundos. Para cada 2 energias colocadas na magia, o projétil causa 1d de dano de esmagamento. Veja *Explosões*, pág. B414, para um tratamento completo de danos explosivos.

Tempo de operação: 1 a 3 segundos.

Pré-requisitos: Moldar Ar e Trovoada (pág. 171).

Objeto

Cajado ou varinha – o projétil é lançado da ponta do item. Utilizável apenas por magos. *Custo para criar:* 1.000 energia e uma ônix de $400.

Respirar Ar

Comum

Respira ar como se fosse água; a magia também impede que criaturas aquáticas se desidratem no ar. Esta magia é útil principalmente para manter peixes, homens-peixe, etc., vivos fora d'água. O alvo ainda pode respirar água normalmente.

Esta também é uma magia de Água.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para conjurar. 1 para manter.

Pré-requisitos: Criar Água e Destruir Ar.

Objeto

Cajado, varinha, joias ou roupas; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 150.

Respirar Água

Comum

Como listada em *Magias da Água*, pág. 189.

Ar Essencial

Área

Cria a essência mágica do ar. O ar essencial é "mais puro" e pode ser usado (respirado ou consumido) três vezes mais antes de se tornar sujo. O fogo queima mais quente (mas não mais rápido) no Ar Essencial, adicionando um ponto extra de dano a cada dado (isso aumentará até mesmo o calor da Chama Essencial!). Se o ar for criado em uma área aberta, ele se dispersa em 5 segundos.

Duração: Permanente até disperso ou esgotado.

Custo básico: 2.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Pelo menos seis magias de Ar.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo para criar:* 800 de energia e uma ônix de $400.

Imunidade a Relâmpagos

Comum

Como listada em *Magias de Clima*, pág. 196.

Relâmpago

Projétil

Como listada em *Magias de Clima*, pág. 196

Turbilhão

Área; Resistida por HT ou DX

Desloca todas as pessoas dentro da área original de efeito para algum outro lugar dentro de um turbilhão de ar gigante. O Turbilhão tem Deslocamento 10. O conjurador pode excluir qualquer um na área que ele especificar durante a conjuração. Aqueles dentro da área do Turbilhão resistem com o mais alto dos seus valores de HT e DX.

Aqueles que são levados pelo Turbilhão são temporariamente vaporizados, de acordo com a magia Corpo de Ar (pág. 24). O Turbilhão não pode penetrar em objetos sólidos.

Esta também é uma magia de Deslocamento.

Duração: 10 segundos.

Custo básico: 8 para conjurar. 3 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Corpo de Ar e Tufão.

Objeto

Cajado. Utilizável apenas por magos. *Custo para criar:* 1.200 de energia e uma ônix de $800.

Relâmpago Explosivo

Projétil

Como listada em *Magias do Clima*, pág. 196.

Chicote de Relâmpago

Comum

Como listada em *Magias do Clima*, pág. 196.

Toque Chocante

Corpo a Corpo

Como listada em *Magias do Clima*, pág. 196.

Nuvem de Faísca

Área

Como listada em *Magias do Clima*, pág. 196.

Tempestade de Faísca

Área

Como listada em *Magias do Clima*, pág. 197.

Domo Atmosférico

Área

Como listada em *Magias de Proteção e Advertência*, pág. 169

Muralha de Relâmpago

Área

Como listada em *Magias do Clima*, pág. 197.

Calor

Área

Como listada em *Magias do Clima*, pág. 195.

Frescor

Área

Como listada em *Magias do Clima*, pág. 195.

Bola de Relâmpago

Projétil

Como listada em *Magias do Clima*, pág. 197.

Olhar de Relâmpago

Comum

Como listada em *Magias do Clima*, pág. 198.

Corpo de Relâmpago

Comum; Resistida por HT

Como listada em *Magias do Clima*, pág. 198.

Arma de Relâmpago

Comum

Como listada em *Magias do Clima*, pág. 198.

Tempestade de Areia

Área

Cria uma Tufão (pág. 25) com a adição de areia voando! A areia é criada pela magia – não é necessário que a área seja arenosa. A Tempestade de Areia obscurece a visão (-2 por cada metro de Tempestade de Areia, excluindo o "olho" da tempestade).

A cada segundo, cada ser dentro da área deve fechar os olhos ou jogar contra HT para evitar ficar cego, como em Jato de Areia de um ponto (pág. 52).

Este também é uma magia da Terra.

Duração: 1 minuto depois de atingir a força total.

Custo básico: 3 para conjurar. Metade disso para manter.

Tempo de operação: A tempestade começa imediatamente, mas o conjurador precisa se concentrar por um número de segundos igual ao raio da tempestade em metros para trazer a tempestade à força total.

Pré-requisitos: Tufão e Criar Terra.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Tempestade

Área

Como listada em *Magias do Clima*, pág. 195.

Projéteis de Relâmpagos

Comum

Como listada em *Magias do Clima*, pág. 198.

Armadura de Relâmpago

Comum

Como listada em *Magias do Clima*, pág. 198.

Corpo de Vento

Comum; Resistida por HT

O corpo do alvo torna-se um redemoinho, com um raio de 2 a 4 metros (escolha do conjurador). Nessa forma, ele tem uma forma variante da meta-característica Corpo de Ar (pág. B262); ele não tem a vulnerabilidade listada para ataques de vácuo e baseados no vento, ele não tem nenhum manipulador fino em vez dos habituais manipuladores, e ele tem um ST efetivo igual a duas vezes o seu ST normal. As roupas (até 3 kg) também se tornam vento, mas perdem qualquer poder mágico que possam ter em forma de vento.

Qualquer um dentro do raio do alvo deve fazer um teste de ST a cada segundo para permanecer de pé. Todas as perícias baseadas em DX terão -5 e os ataques de projéteis que passam pelo rodamoinho atingem apenas em um sucesso crítico. Não há segurança no "olho".

Duração: 5 minutos.

Custo: 8 para conjurar. 4 para manter. O custo não se multiplica ao conjurá-la em criaturas maiores, como na maioria das magias regulares.

Tempo de operação: 2 segundos; a tempestade se transforma em força total imediatamente após a conclusão da magia.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3; Corpo de Ar e Tempestade de Vento com 16+ cada; e uma magia de cinco escolas diferentes além do Ar.

Objeto

(a) Cajado, varinha ou joias; afeta apenas o usuário. Assim que é ativado, o objeto passa pela mão do usuário; assim, uma magia conjurada com este objeto dura apenas um minuto. *Custo para criar:* 1.700 de energia e uma ônix de $1.000. (b) Cajado, varinha ou joia; afeta apenas o usuário. Ao contrário do objeto anterior, este se transforma em vento junto com o usuário, permitindo que ele mantenha a magia por mais de um minuto. Enquanto vaporoso, perde todos os poderes mágicos que teria quando sólido. *Custo para criar:* 3.500 de energia e uma ônix de $2.500.

Magias de Espírito Elemental

Essas magias lidam com espíritos que incorporam os quatro elementos clássicos – ar, terra, fogo e água. Existem magias diferentes para cada um dos quatro elementos, mas em geral elas estão de acordo com as magias dadas aqui para os elementais do ar.



Convocar Elemental (Ar)

Especial

Existe uma magia diferente para cada um dos quatro elementos. Isso permite que o conjurador chame um elemental próximo – se existir. Em geral, o Mestre deve assumir que um elemental está disponível se o local for apropriado, a menos que o cenário ou situação exija que os elementais estejam oportunamente ausentes.

O conjurador determina o nível de poder do elemental pela quantidade de energia que ele gasta na magia, mas o Mestre determina os recursos precisos do elemental.

O elemental convocado não está sob o controle do conjurador, mas deve permanecer por uma hora a menos que seja dispensado ou destrua o conjurador. Note que uma dispensa não garante que o elemental irá embora. Se for hostil ou simplesmente curioso, pode optar por ficar!



O conjurador pode questionar o elemental convocado, solicitar um serviço, etc. O elemental imediatamente faz um teste de reação para ver como se sente em relação ao mago. Em uma boa reação, o elemental coopera por uma hora – não mais – e depois desaparece. A opinião de um elemental pode ser influenciada por incentivos apropriados, supondo que um mago possa descobrir o que um elemental pode desejar.

Duração: Uma hora. Não pode ser mantida.

Custo: 1 ponto por 10 pontos de personagem usados para construir o elemental. O custo mínimo de energia é 4 (embora isso nem sempre convoque um valor de 40 pontos).

Tempo de operação: 30 segundos. O elemental pode levar até 2d minutos para aparecer.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e oito magias do elemento apropriado ou quatro magias do elemento apropriado *e* outra magia Convocar Elemental.

Objeto

Cajado, varinha ou joia decorada com imagens do elemento apropriado – um encantamento diferente é necessário para cada um dos quatro tipos. *Custo para criar:* 800 de energia, $1.300 em ouro e platina.

Controlar Elemental (Ar)

Comum; Resistida pelo maior ST ou Vontade

Controle todas as ações de um único elemental enquanto a magia continuar. Para controle direto, o elemental deve permanecer dentro da visão do conjurador. Se o elemental é simplesmente ordenado a sair, isso acontece. Se o elemental é enviado para fazer uma tarefa, em vez de ser controlado diretamente, seu IQ deve ser suficiente (decisão do Mestre) para compreender suas instruções!

Esta magia também pode ser usada como uma magia de Informação, para julgar os quatro atributos daquele tipo de elemental (dentro de 4 metros). Um teste bem-sucedido é necessário, mas não há custo de energia.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 ponto por 10 pontos de personagem usados para construir o elemental. Metade disso (arredondar para cima) para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Convocar Elemental para o elemento apropriado.

Objeto

Cajado, varinha ou joia decorada com imagens do elemento apropriado – um encantamento diferente é necessário para cada um dos quatro tipos. Este item não permite que o usuário conjure a magia, mas dá um bônus +2 não cumulativo a qualquer tentativa de *usar* a magia. *Custo para criar:* 1.000 de energia, $1.300 em ouro e platina.

Criar Elemental (Ar)

Especial

Crie um espírito do elemento apropriado. O conjurador pode determinar os recursos do elemental criado aumentando ou diminuindo os atributos do elemental básico desse tipo; ele só pode alterar, adicionar ou subtrair vantagens e desvantagens com a permissão do Mestre. Não há limites para a alteração de atributos, embora um elemental muito estúpido não compreenda comandos complexos. Um elemental recém-criado serve o conjurador obedientemente por uma hora. No final desse período, faça uma disputa entre a perícia do conjurador com a magia e o IQ e o ST combinados do elemental. Se o conjurador vencer, o elemental serve por mais uma hora, no final do qual outra disputa é requerida, e assim por diante. Quando o conjurador perde, o elemental escapa e vai embora (ou ataca, com uma reação muito ruim).

Custo: 1 ponto por 5 pontos de personagem usados para construir o elemental.

Tempo de operação: Segundos iguais ao total de pontos de personagem usados para construir o elemental.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Controlar Elemental para o elemento apropriado.

Elemental do Ar Pequeno

Este elemental do ar básico é convocado conjurando Convocar Elemental do Ar ao custo mínimo de energia de 4. Mais energia colocada na magia invoca um elemental mais poderoso. Geralmente, isso significa simplesmente um elemental maior; 1 ponto de energia é igual a 1 ponto adicional de ST, 5 PV ou 2 pontos de RD. No entanto, o Mestre pode optar por construir um elemental mais exótico, adicionando traços incomuns ao modelo a seguir, ou criando um a partir do zero.

Elemental do Ar Pequeno

40 pontos

Modificadores de Atributos: ST-4 [-40]; DX-1 [-20]; IQ-2 [-40]; HT-3 [-30].

Modificadores de Características Secundárias: MT -1; HP+2 [4].

Vantagens: Não Respira [20]; Não Come Nem Bebe [10]; Não Dorme [20]; Voo (mais leve que o ar, -10%) [36]; Imunidade a Danos Metabólicos [30]; Tolerância a Ferimentos (Difuso) [100].

Desvantagens: Manuseadores Precários [-30]; Sem Pernas (Aéreo) [0]; Vulnerabilidade (Vácuo e ataques baseados em vento × 2) [-20].

Capítulo Quatro
Magias com Animais

A caçadora empalideceu ao ver a corrente de prata na mão do parceiro.

"Seu idiota! De todos os fanfarrões da floresta, por que você teve que trazer este aqui?"

Kai não era muito esperto, mas ele sabia quando estava sendo repreendido. "Qual é o problema, Sylvie? Eu vi a prata nele, então eu pensei que seria um bom bônus."

"Bônus! Você é estúpido? Animais simplesmente não têm amuletos de prata pendurados neles. Essa coisa é mágica; esse cervo era propriedade de um dos guardiões da floresta!"

"Ele era meu amigo, na verdade", retumbou uma voz atrás dela.

Sylvie deu uma olhada para trás e tentou fugir na floresta. A coisa na extremidade da clareira tinha o corpo de um homem, as patas de um leão da montanha e as pernas de um cervo. Não havia como ela conseguir escapar do guardião. Mas ela não precisava.

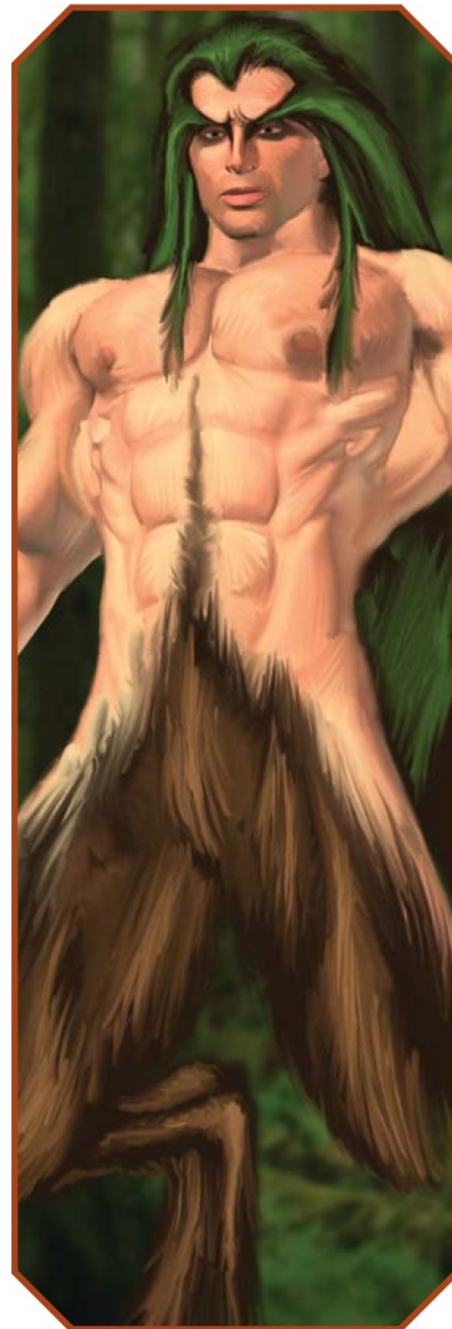
Ela só tinha que fugir de Kai.

Essas magias referem-se ao controle e comunicação com animais. Nenhuma dessas magias dá aos seus alvos qualquer poder especial; os animais controlados não podem fazer nada que normalmente não conseguem fazer, mas seguirão os comandos mentais do conjurador com o melhor de suas habilidades. Da mesma forma, a capacidade de falar com um animal só permite aprender o que o animal conhece e compreende.

Algumas magias aplicam-se a um único tipo de criatura. A suposição padrão para essas regras é que o reino animal é dividido em cinco categorias: Vermes (incluindo vermes, insetos e outras coisas estranhas), Peixes (incluindo a maioria dos moluscos), Répteis (incluindo a maioria dos anfíbios), Pássaros e Mamíferos. Essas categorias são vagamente baseadas nas categorias de "formas de vida" que os antropólogos cognitivos encontram na maioria das culturas humanas. No entanto, essa taxonomia pseudocientífica pode não refletir a realidade de cada cenário de jogo. Em alguns mundos, as categorias de animais podem ser Criaturas da Terra, Criaturas do Ar e Criaturas do Mar. Em outros, todas as classes biológicas modernas podem ser representadas, desde Arachnida até Scyphozoa.

As magias desta escola só funcionam em animais não sapientes, o que tipicamente significa espécies com um IQ racial de 5 ou menos. Existem alguns animais, como os macacos, com IQ racial de 6; se as magias com Animais ou Mente e Corpo são mais apropriadas para usá-las fica a critério do Mestre.

Todos os objetos mágicos desta escola devem mostrar o tipo apropriado de animal, ou conter um pedaço de dente ou osso daquela criatura.



Híbridos

Alguns monstros mágicos não são nem peixes nem aves, mas feras não naturais que transcendem as categorias usuais dos animais. Os grifos são exemplos clássicos – parte águia, parte leão. O hipocampo, um animal lendário com o quarto anterior de um cavalo e a parte traseira de um peixe, é outro híbrido.

Animais que combinam características de diferentes animais dentro de uma categoria não se qualificam como híbridos. Uma criatura que tem uma cabeça de lobo no corpo de um burro é composta de partes dentro da categoria Mamífero e, portanto, não é um híbrido para essa finalidade.

Qualquer animal que desafie a classificação – amebas espaciais gigantes, por exemplo – pode ser classificado como um híbrido, a critério do Mestre.

Acalmar Animais

Comum

Acalma um único animal. O teste de reação do animal ao conjurador é melhorado com o dobro da energia aplicada à magia.

Duração: Permanente, até que algo perturbe o animal.

Custo: 1 a 3.

Pré-requisito: Persuasão *ou* a vantagem Empatia com Animais.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar*: 600.

Agitar Animais

Comum

Agita um único animal. O teste de reação da fera (para qualquer uma) é piorado pelo dobro da energia aplicada à magia.

Duração: Até que uma jogada de reação seja solicitada ou passe uma hora.

Custo: 1 a 3. Não pode ser mantido.

Pré-requisito: Vexação *ou* a vantagem Empatia com Animais.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 500.

Controlar (Animal)

Comum; Resistida pela Vontade

Controla as ações de um grande animal (qualquer tamanho) ou um único enxame (veja *Ataques em Enxames*, pág. B461). Lembre-se, no entanto, que indivíduos maiores que MT 0 aumentam o custo de conjuração. Concentração é necessária. Esta magia não funcionará em um ser sapiente (IQ racial 6 ou superior). Existe uma magia de controle separada para cada categoria de animal.

Duração: 1 minuto.

Custo: Variável. Custo para conjurar é igual ao IQ racial das espécies mais inteligentes dentro da categoria. Metade disso para manter.

Pré-requisito: Acalmar Animal.

Objeto

(a) Cajado, varinha ou joia. Permite ao usuário controlar uma única espécie de animal. *Custo de energia para criar:* 100 de energia por ponto de IQ racial das espécies alvo. (b) Cajado, varinha ou joia. Permite ao usuário controlar qualquer animal dentro de uma categoria. *Custo de energia para criar:* 200 vezes a energia do custo para conjurar para essa categoria.

Controlar Híbrido (MD)

Comum; Resistida pela Vontade

Controla as ações de uma grande criatura híbrida (qualquer tamanho) ou um único enxame (veja *Ataque em Enxames*, pág. B461). Lembre-se, no entanto, que indivíduos maiores que MT 0 aumentam o custo de conjuração. Concentração é necessária. O conjurador deve conhecer todas as magias de Controle relevantes para o híbrido (controlar um grifo requer conhecimento de Controlar Mamífero e Pássaros, por exemplo); sua perícia efetiva com esta magia é a menor das várias magias envolvidas, incluindo Controlar Híbrido. Esta magia não funciona em um ser sapiente (IQ racial 6 ou superior).

Duração: 1 minuto.

Custo: 6 para conjurar. 3 para manter.

Pré-requisitos: Pelo menos duas magias de Controlar (Animal).

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 800 (controlará apenas um tipo específico de híbrido).

Exemplos de Custos de Energia para Controlar Animais

Magia	*Custo*
Controlar Verme	1/1
Controlar Peixe	2/1
Controlar Réptil	2/1
Controlar Pássaro	3/2
Controlar Mamífero	5/3

Convocar Animal

Comum

Chama uma criatura de um tipo nomeado (qualquer coisa abaixo de IQ 6). Alcance não importa para esta magia. Se a magia for conjurada com sucesso, o conjurador saberá a localização da criatura mais próxima do tipo e quanto tempo levará para aquela criatura chegar até ele. Ela se move em direção ao conjurador o mais rápido possível, até que a magia termine ou o animal possa ver o conjurador. Ela fica por perto, sem atacar, até que a magia termine. O animal convocado então tem +1 em sua reação ao conjurador (somente). Se o conjurador ou alguém próximo do conjurador atacar a criatura, a magia é quebrada.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para conjurar. 2 para manter. Para chamar muitos animais, duplique o custo da magia. Todas as criaturas dentro de uma determinada área (geralmente cerca de um raio de 16 km; mais para uma conjuração muito bem sucedida) são convocadas. É claro que o tempo que eles levam para chegar depende da velocidade com que podem viajar e, se a magia terminar antes de chegarem, eles se voltarão e cuidarão de seus negócios.

Pré-requisito: Acalmar Animal.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 400 para um objeto que convoca uma determinada espécie, ou 800 para um objeto que pode convocar qualquer animal.

Dominar Animais

Comum ou Bloqueio; Resistida por IQ

Mantém qualquer animal imóvel e quieto enquanto o conjurador mantiver contato visual e concentração. Note que a escuridão quebra o contato visual! Pode ser conjurada como uma magia de Bloqueio se o animal estiver entrando em alcance de Combate Corporal com o conjurador – por exemplo, para atacar.

Duração: Indefinida.

Custo: 2.

Pré-requisito: Acalmar Animais.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 800.

Conexão com Animais

Comum

Estabelece uma ligação mental com um animal. O animal não se afastará do conjurador depois disso (geralmente não mais de meia hora de viagem). Virá então, uma vez, sempre que o conjurador desejar, num ritmo rápido, mas não mortal. Se for um animal selvagem, qualquer reação deve ser determinada novamente quando a criatura chegar; as boas reações anteriores do Acalmar Animal, por exemplo, não mais se sustentam! Esta magia é similar a Convocar Animal, mas é conjurada antecipadamente e em uma criatura específica.

Duração: Até que o animal seja chamado. Isso conta como uma magia "ativa".

Custo: 3.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Convocar Animal.

Objeto

Amuletos combinados. O dourado é usado pelo humano, o prateado pelo animal. Isso dá ao humano o poder de conjurar Conexão Animal, ou (se autoenergizado) cria a conexão automaticamente. *Custo de energia para criar:* 500 para o par.

Falar com Animais

Comum

Comunique-se com qualquer animal na "linguagem" da criatura. A quantidade de informações trocadas depende da inteligência do animal; nenhuma criatura abaixo do nível de um pássaro provavelmente saberá algo muito interessante. Uma formiga pode rastejar para encontrar ouro, mas sabe apenas que o material é duro e não comestível. Cada minuto da magia permite uma pergunta e resposta.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para lançar. 2 para manter.

Pré-requisito: Convocar Animal.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 1.000 para um objeto que fala com uma determinada espécie, ou 4.000 para um objeto que pode falar com qualquer criatura.

Repelir (Animal)

Área

Repele os animais de uma área. A magia resiste às tentativas dos animais de entrar nela (ou permanecer nela) a cada segundo; faça uma Disputa Rápida entre a perícia efetiva do conjurador e o ST do Animal.

Como em Controlar (Animal), esta é na verdade várias magias diferentes. Há um magia Repelir (Animal) para cada categoria de animal. Como todas as magias de área, a área afetada se estende por 4 metros para cima (um detalhe importante para animais voadores, como morcegos ou pássaros). Os conjuradores podem estender a área para cima, gastando proporcionalmente mais energia; o custo básico duplicado criará uma área de 8 metros de altura e assim por diante. Seres com Empatia com Animais podem se sentir desconfortáveis e irritáveis enquanto estiverem na área afetada.

O conjurador pode excluir animais específicos do efeito da magia no momento da conjuração; assim, um pastor pode expulsar lobos sem afugentar o seu rebanho.

Duração: 1 hora.

Custo básico: Igual ao custo de Controlar (Animal) para o tipo de animal afetado.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: A magia Controlar (Animal) apropriada para o tipo de animal a ser repelido.

Objeto

Uma área pode ser permanentemente repelente a um custo de energia de 100 vezes o normal.

Repelir Híbridos (MD)

Área

Repele híbridos de uma área. A magia resiste a tentativas de híbridos de entrar nela (ou permanecer nela); a cada segundo, faça uma Disputa Rápida entre a perícia efetiva do conjurador e o ST da fera. O conjurador deve conhecer todos as magias Repelir (Animal) relevantes para o híbrido; sua perícia efetiva com esta magia é a mais baixa das várias magias envolvidas, incluindo Repelir Híbridos. Seres com Empatia Animal podem se sentir desconfortáveis e irritáveis enquanto estiverem na área. O conjurador pode excluir animais específicos do efeito da magia no momento da conjuração.

Duração: 1 hora.

Custo básico: 6 para conjurar. 3 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Controlar Híbrido.

Objeto

Uma área pode ser permanentemente repelente a um custo de energia de 100 vezes o normal.

Cavalgar

Comum

Monte e cavalgue uma criatura alvo como se fosse um animal treinado e leal. A criatura deve ser capaz de carregar o conjurador, e o conjurador ainda deve fazer um teste de Cavalgar sempre que normalmente for necessário. Nenhuma concentração é necessária por parte do conjurador.

Duração: 5 minutos.

Custo: 2 para conjurar. 1 para manter.

Pré-requisito: Pelo menos uma magia de Controlar (Animal). Você não pode usar o magia Cavalgar em uma fera a menos que você saiba a magia Controlar apropriada e lance-a primeiro.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. A magia não afeta a criatura até que o pretenso cavaleiro a monte. Se o cavaleiro desmontar, a criatura permanecerá dócil por cerca de um minuto antes de fugir ou atacar (o que for de sua natureza). *Custo de energia para criar*: 800 para um objeto que controla uma determinada espécie ou 3.000 para um objeto que pode controlar qualquer criatura.

O animal é um com sua atividade de vida.
Não distingue a atividade de si mesma.
É a sua atividade.

- Karl Marx

Passageiro Interno

Comum

Funciona em qualquer tipo de animal (mas não em seres sapientes). Esta é a versão animal da magia Passageiro da Alma. O conjurador torna-se capaz de ver através dos olhos do alvo, ouvir através de seus ouvidos, etc., desde que ele se concentre. (Ele também permanece consciente de seu próprio corpo e pode agir normalmente.) O conjurador não exerce nenhum controle sobre o alvo, e o alvo não sabe que o conjurador está "observando".

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para conjurar. 1 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Pelo menos duas magias de Controlar (Animal) diferentes. O conjurador também deve conhecer a magia Controlar (Animal) para o tipo de animal que está sendo montado antes que ele possa usar essa magia naquele tipo de animal.

Objeto

Um par de peças idênticas de joias – uma de ouro e uma de prata. A de ouro deve ser usada pelo conjurador, a de prata pelo alvo (por exemplo, em um colar). A magia pode então ser conjurada a qualquer momento, independentemente da distância. Utilizável apenas por um mago. Se uma Gema de Energia estiver incluída no item, ele estará na de ouro. Se um dos itens estiver quebrado, o outro perderá seu encantamento. *Custo de energia para criar:* 1.000 (para o par). Cada par deve conter uma opala no valor de $100.

Teia de Aranha

Especial; Projétil

O conjurador dispara um fio de teia de aranha, que se estende da ponta do dedo até o alvo. Os fios parecem finos e sem peso, mas são muito fortes e podem suportar até 250 kg sem arrebentar. Como um projétil, o fio tem 1/2D n/a, Max igual ao comprimento do fio, Prec 3; use o DX-4 ou Ataque Inato do conjurador para acertar. Em um acerto, a vítima é agarrada e imobilizada de acordo com a vantagem da Retenção com a ampliação Grudento (veja pág. B84). Um único fio tem um ST efetivo de 10 e RD 3. A Teia de Aranha recebe o triplo de dano de ataques baseados em fogo.

O conjurador pode atirar um número de fios igual a sua quantidade de braços com uma única conjuração de Teia de Aranha; no entanto, o custo da conjuração baseia-se no comprimento total de todas os fios criados. Assim, um demônio-aranha com muitos braços pode conjurar meia dúzia de fios de uma só vez, mas não será barato.

Os fios da Teia de Aranha também podem ser usados para construir uma teia prendendo os fios sucessivamente entre duas superfícies. Esta teia cria uma área que vai atacar qualquer um que passar por ela; mecanicamente, isso é semelhante a um ataque Retenção com as ampliações Grudento e Área de Efeito (pág. B84). A teia tem ST 10 e RD 3, mais 1 ST para cada segmento adicional.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para conjurar por 5 metros de comprimento de fio (máximo de 100 metros). Metade disso para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e duas magias com Animais.

Objeto

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. O objeto deve conter uma imagem de uma aranha. O fio é arremessado a partir da ponta do item. *Custo de energia para criar:* 400.

Localizar Animal

Informação

Esta magia é semelhante a Localizadora (pág. 105), mas funciona apenas em animais. Pode ser usada para qualquer espécie de animal, um indivíduo ou simplesmente qualquer animal.

Custo: 3. Uma tentativa por semana por espécie.

Pré-requisitos: Convocar Fera e pelo menos duas outras magias Localizar, ou Localizadora.

Objeto

Uma forquilha (madeira, osso ou marfim) ou uma agulha de bússola (esculpida em osso) que apontará para uma determinada espécie de animal, especificada quando o objeto é criado, ou para qualquer animal. Pelo menos 30 gramas de osso da espécie animal devem ser usados para fazer o objeto. *Custo de energia para criar:* 500.

Possessão de Animais

Comum; Resistida por Vontade

Como Passageiro Interno – exceto que o conjurador tem controle total sobre o alvo, "de dentro", e tem acesso total às memórias e habilidades da fera. Enquanto no corpo do alvo, o conjurador pode usar todas as suas habilidades e perícias como se fossem suas. Ele pode usar suas próprias habilidades mentais, mas não as físicas (então ele não pode conjurar magias a menos que as conheça tão bem que elas não precisem de fala ou gesto). O corpo do conjurador fica inconsciente durante a magia e deve ser protegido.

Duração: 1 minuto.

Custo: 6 para conjurar. 2 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Passageiro Interno ou Possessão.

Objeto

Como em Passageiro Interno, só que mais caro. *Custo de energia para criar:* 1.500 (para o par). Cada um dos pares deve incluir uma opala no valor de $200.

Possessão Permanente de Animais (MD)

Comum; Resistida por Vontade

Como Possessão de Animais, mas a consciência do conjurador permanece no corpo do alvo até que ele opte por sair ou é "exorcizado" por uma magia Anular Possessão, Contra-Magia, Remover Maldição ou magia similar. Lembre-se que o conjurador deve conhecer a magia Controlar (Animal) apropriada para o magia funcionar no alvo escolhido. O corpo do conjurador fica em Animação Suspensa (pág. 94) enquanto a magia continuar. Se o corpo do conjurador morrer, a magia será quebrada. Sempre que o corpo do alvo sofrer dano, o conjurador deve jogar contra o HT de seu próprio corpo ou sofrer o mesmo dano. Se o animal alvo morrer, o conjurador deve jogar contra HT ou ele mesmo irá morrer!

Além disso, o conjurador deve jogar contra o seu IQ todos os dias; um teste falho significa que ele perde um ponto de IQ. O conjurador não precisa jogar uma vez que ele alcance a faixa normal de IQ da fera. O IQ perdido é recuperado quando a magia é finalizada. Se o IQ cair para 5, apenas Remover Maldição ou Anular Possessão terminará a magia.

Duração: Indefinida (pode ser permanente).

Custo: 20.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Possessão de Animais.

Objeto

Gorro, coroa, elmo ou qualquer outra coisa que cubra a cabeça. O item deve ter uma imagem da forma animal para ser utilizado. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 2.000.

Proteger Animal

Área

Conjurada em uma área, essa magia protege todos os animais de um certo tipo dentro de suas fronteiras. Tentativas de prejudicá-los são repelidas como se fosse por defensores invisíveis; animais protegidos ganham BD +3 e RD 5.

Esta também é um magia de Proteção e Advertência.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 1. O mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Armadura, Sentinela e quaisquer três magias com Animais.

Metamorfose (MD)

Especial

Mude para a forma de um animal. Cada forma animal é um magia diferente, que deve ser aprendida separadamente. O conjurador pode aprender a forma de um animal com o qual

esteja familiarizado. Muitos mundos têm apenas um número limitado de formas animais disponíveis. Roupas, joias e armaduras desaparecem quando a forma animal é tomada e reaparecem quando a forma humana é retomada (joias mágicas não podem ser detectadas enquanto "desaparecidas"). Mochilas, itens transportados, etc., simplesmente caem no chão.

O conjurador mantém sua inteligência, mas ganha todos os atributos físicos da nova forma. Isso significa que o usuário não pode conjurar magias a menos que ele as conheça tão bem que elas possam ser executadas sem gestos! Note que os Pontos de Fadiga não são aumentados para propósitos de conjuração.

Cada hora que a magia continua, o conjurador deve fazer um teste contra IQ; fracasso significa que o conjurador perde um ponto de IQ, continuando até que o IQ normal da fera seja atingido. Se o IQ do conjurador cair para 5, ele ficará preso na forma do animal para sempre, a menos que a magia seja removida por Remover Maldição (outras magias não serão contadas). O IQ perdido é recuperado quando a forma humana é reassumida.

Para a maioria das formas de animais naturais, um custo de energia de 6 para conjurar e 2 para manter é apropriado; animais com grande força, por exemplo, tendem a ser contrabalançados pela agilidade reduzida. Se o Mestre permitir criaturas sobrenaturais como formas de animais, no entanto, ou se ele estiver preocupado com o poder de uma dada forma animal, ele pode desejar mudar o custo da magia. Uma diretriz razoável é calcular o valor de ponto das características físicas da forma animal e cobrar 1/20 do custo da forma para conjurar e 1/60 para manter, com um custo mínimo de 3 para conjurar e 1 para manter.

Duração: 1 hora.

Custo: Variável (veja acima).

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 1 e pelo menos seis outras magias de qualquer tipo.

Objeto

(a) Joias. O objeto deve ter a semelhança da forma a ser tomada; utilizável apenas por um mago, ou por alguém descendente de um metamorfo natural. Permanece com o conjurador quando o magia é conjurada – portanto, um colar ou gargantilha é mais conveniente. Não há custo para manter a magia, mas o conjurador não pode voltar a menos que ainda tenha o objeto; caso contrário, uma magia Remover Maldição deve ser usada para recuperar a forma normal. *Custo de energia para criar:* 1.500. (b) Pele da forma a ser tomada. Como acima, mas se funde com o alvo e, portanto, não pode ser perdida! *Custo de energia para criar:* 3.000.



Metamorfosear Outros (MD)

Especial; Resistida por Vontade

Como metamorfose, mas usado em outros. O alvo não pode desfazer a magia; somente o conjurador, ou uma magia Remover Maldição, pode fazer isso. Se a magia continuar até que o IQ do alvo caia para 5, ele fica preso na forma do animal!

Duração: 1 hora.

Custo: Como Metamorfose, mas o custo mínimo da magia é 6 para conjurar e 2 para manter.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 2 e Metamorfose para essa forma.

Objeto

(a) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por um mago; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 3.000. (b) Pele da forma a ser tomada. Sempre ativo. Colocado sobre o alvo a magia é conjurada sobre ele permanentemente (logo causando perda de IQ conforme Metamorfose) até que seja retirado por Remover Maldição; o objeto pode então ser reutilizado. *Custo de energia para criar:* 3.000.

Metamorfose Permanente (MD)

Comum

Como Metamorfose, mas o alvo permanece em forma animal até que ele escolha retomar sua forma normal. Ele deve rolar para perda de IQ diariamente, em vez de por hora.

Duração: Indefinida (pode ser permanente).

Custo: 5 vezes o custo da magia Metamorfose correspondente.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Metamorfose para esse forma.

Objeto

(a) Joias. O objeto deve conter uma figura da forma a ser usada. Utilizável apenas por um mago ou um descendente de um metamorfo natural. Permanece com o sujeito quando o magia é conjurada; note que o alvo não pode terminar a magia se ele perder o objeto enquanto estiver em forma animal (se ele o fizer, somente Remover Maldição pode trazê-lo de volta!). *Custo de energia para criar:* 3.000. (b) Pele da forma a ser tomada. Como acima, mas se funde no alvo e não pode ser perdida. *Custo de energia para criar:* 4.500.

Metamorfose Parcial (MD)

Comum; Resistida por Vontade

Como em Metamorfose, mas afeta apenas uma parte do corpo. O alvo da magia pode ser o conjurador ou outra pessoa. Cada variação é uma magia separada.

A parte do corpo resultante preserva a escala do alvo: transformar a cabeça de um humano em uma cabeça de beija-flor resulta em um ser humano com uma cabeça de beija-flor de tamanho humano. Algumas variações trazem títulos enganosos: Mandíbula de Crocodilo, por exemplo, transforma toda a cabeça do alvo, não apenas suas mandíbulas – os músculos da mandíbula devem estar devidamente ancorados!

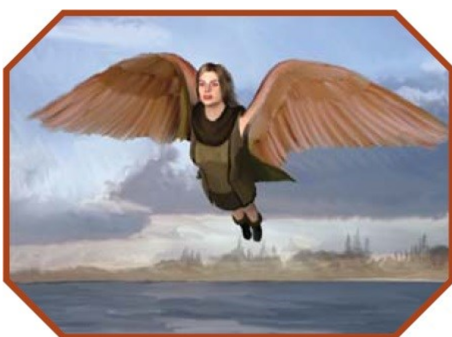
Algumas variações conhecidas são:

Olhos de Camaleão (3 para conjurar): O alvo ganha Rastreamento Ampliado 1 (pág. B82) e Visão Periférica (pág. B98).

Mandíbulas de Crocodilo (5 para conjurar): A cabeça do alvo torna-se a de um crocodilo, concedendo ao alvo Dentes Afiados (pág. B52) e um ST de 20 apenas para morder. A fala é arrastada, mas inteligível. Ele também ganha Visão Periférica e Daltonismo (pág. B129) como efeitos colaterais.

Tromba de Elefante (3 para conjurar): O nariz do alvo torna-se uma tromba, concedendo-lhe um Braço Adicional (pág. B45). Ele também ganha Visão Periférica e Daltonismo como efeitos colaterais.

Braços Emplumados (3 para conjurar): Os braços do alvo se transformam em asas, dando a ele Voo (Alado) (pág. B99).



Rabo de Peixe (3 para conjurar): As pernas do alvo se fundem em um único rabo poderoso, dando a ele o Deslocamento Ampliado 1 (Água) (pág. B52).

Cascos de Cabra da Montanha (4 para conjurar): Os pés do alvo tornam-se cascos de cabra da montanha, concedendo-lhe Escalada 14 (utilizável apenas durante o montanhismo) e Salto-14.

Dentes de Sabre (5 para conjurar): Os caninos do sujeito se tornam dentes de sabre, concedendo-lhe Presas (pág. B52) e ST 25 apenas para morder. A fala é levemente arrastada. O alvo adquire Daltonismo como um efeito colateral.

Rabo de Escorpião (7 para conjurar): O alvo cria um ferrão de escorpião, completo com glândula de veneno. Este é um Golpeador Perfurante (pág. B62) com ampliação Acompanhamento; em um acerto perfurante bem sucedido, um Ataque Inato de 1d+2 (Tóxico, Ataque Corpo a Corpo, Resistível) entra em vigor. Uma vítima pode resistir ao veneno do escorpião fazendo um teste de HT-6.

Presas de Serpente (3 para conjurar): Os caninos do alvo se tornam presas, capazes de causar uma mordida venenosa; este é um Ataque Inato de 1d+1 (Ataque Corpo a Corpo, Agente de Contato, Tóxico, Resistível (HT-4), Cíclico (diário, expira após três dias)).

Rabo de Gambá (3 para conjurar): O alvo cultiva a cauda de um enorme gambá (2 metros de comprimento) e ganha a habilidade de usar a magia Mau Cheiro (pág. 24) à vontade. A área de efeito é de dois metros de raio e deve ser centralizada em alguma parte da cauda. Esta capacidade custa 2 PF para usar.

Pernas de Aranha (7 para conjurar): O alvo aumenta dois Braços Extras e ganha um Ataque Extra (pág. B45).

Patas de Tigre (4 para conjurar): As mãos do alvo tornam-se patas de tigre, concedendo-lhe Garras Afiadas e ST de Golpe 24, mas ele também ganha Manipuladores Precários (pág. B149).

Língua de Sapo (3 para conjura): A língua do alvo se torna longa e adesiva, servindo como um Braço Adicional com as ampliações Comprido e Fraco e ST de Golpe adicional – ele ataca com a força total do alvo, mas levanta apenas 1/4 da ST do alvo. O alvo também ganha Visão Periférica como um efeito colateral.

Casco de Tartaruga (10 para conjurar): O objeto fica envolto em uma carapaça de tartaruga. Tem RD 5 e pesa 2 kg por ponto de ST do alvo.

Duração: 1 hora.

Custo: Variável; nunca menos de 3. Um terço (arredondado para cima) para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3, Metamorfosear Outros para o animal apropriado e Alterar Corpo.

Objeto

A forma do objeto depende da parte do corpo afetada – luvas para mudar as mãos, botas para os pés, uma máscara para o rosto e assim por diante. Deve ter uma semelhança com a forma a ser tomada. Não há custo para manter; a magia termina quando o usuário simula a retirada do objeto. *Custo de energia para criar:* 1.000 mais 250 por ponto de custo de conjuração.

Metamorfose Aprimorada (MD)

Especial

Realize mudanças de forma múltiplas, rápidas e repetidas, acessando temporariamente a habilidade Morfose (pág. B71). A magia termina, no entanto, se a qualquer momento o conjurador retornar à sua forma natural. O conjurador fica mentalmente atordoado quando magia termina.

Roupas, joias e armaduras desaparecem quando a magia é conjurada, reaparecendo quando ela dissipa (joias mágicas não podem ser detectadas enquanto estiverem "desaparecidas"). Itens que o conjurador estava carregando quando a magia foi conjurada (incluindo mochilas, etc.) simplesmente caem no chão.

Com um custo mínimo, Metamorfose Aprimorada permite que o conjurador se transforme em qualquer criatura cujo modelo racial custa 0 ponto ou menos (note que isso é um pouco diferente da habilidade Morfose). Cada ponto adicional de energia, no entanto, adiciona 5 pontos de personagem ao valor de pontos máximos dos modelos permitidos.

Um conjurador permanece sujeito aos requisitos dos Rituais Mágicos (pág. 8), enquanto metamorfoseado; se ele mudar para uma forma que não possa gesticular ou falar, ele não poderá usar nenhuma magia conhecida em uma perícia menor que 20.

Magos que conhecem Metamorfose Aprimorada podem usar Contra-Magia para manter um conjurador de Metamorfose Aprimorada em qualquer forma que ele tenha atualmente, por tantos segundos quanto Contra-Magia vencer a disputa (ou até que Metamorfose Aprimorada falhe).

Duração: 1 minuto.

Custo: 20 para conjurar, mais 1 por 5 pontos adicionais de limite de modelo. Metade disso para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3, Alterar Corpo, quatro tipos de Metamorfose e pelo menos 10 outras magias de qualquer tipo.

Objeto

Joias, decoradas com uma abundância de motivos de animais. Utilizável apenas por magos. O objeto desaparece quando a magia é conjurada, para reaparecer quando ela se dissipar. *Custo de energia para criar:* 5.000.

Capítulo Cinco
Magias de Controle do Corpo

O Punho do Oeste era a fortaleza final. Suas paredes foram construídas de blocos interligados de adamântio, cada um pesando 10 toneladas, e eles se elevavam centenas de metros acima do solo, cheios de artilharia. Seus fossos e trincheiras eram profundos e largos, cheios de perigos nocivos e mortais. Nenhum atacante jamais atravessou os fossos com sucesso, quanto mais escalou as paredes. Todos os teóricos militares concordaram que o Punho era inatacável, e esse autoproclamado Império não faria melhor do que os muitos sitiantes que os precederam.

Assim, os defensores do Punho ficaram bastante surpresos quando os arquimagos do Império transformaram um esquadrão de legionários em titãs de 100 metros que prontamente atravessaram os fossos e começaram a derrubar as muralhas.

Essas magias afetam diretamente o corpo. Exceto quando observado, elas afetam apenas os seres *vivos*.

A Escola de Controle do Corpo é um ponto de partida comum para os magos que querem trabalhar com magia nas pessoas. Magias de Controle do Corpo são pré-requisitos para muitas magias em outras escolas que afetam os seres inteligentes.

Escalada

Comum

Dá ao alvo um aperto forte e seguro, aumentando sua perícia de Escalada.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 a 3 para conjurar. Mesmo custo para manter. O aumento na perícia de Escalada do alvo é igual a duas vezes a energia colocada na magia.

Objeto

Sapatos, luvas, roupas ou joias; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 250 vezes o bônus máximo de escalada (não mais de 5) que o objeto pode dar.

Coceira

Comum; Resistida por HT

Faz com que o alvo se coce ferozmente em um ponto à escolha do conjurador. O alvo terá -2 no DX até que ele tome um segundo inteiro para se coçar (mais, se a armadura, etc. estiver no caminho!). Apenas uma magia Coceira pode afetar um determinado alvo de cada vez.

Duração: Até que o alvo se coce.

Custo: 2. Não pode ser mantida; deve ser reformulada.

Objeto

a) Cajado ou varinha; utilizável apenas por magos. O objeto deve tocar a vítima. *Custo de energia para criar:* 100. (b) Qualquer objeto; sempre ativo. O usuário se coça constantemente e permanece com -2 na DX até que o objeto seja gasto. *Custo de energia para criar:* 60.

Toque

Comum

O alvo sente um leve toque em um ponto à escolha do conjurador. O toque é facilmente sentido, mesmo através de armaduras, mas não tem outro efeito além de atrair a atenção do alvo; não pode causar dor ou desconforto, mas é muito provável que o distraia.

Custo: 1.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 50.

Perfume

Comum; Resistida por HT

O alvo cheira fortemente a qualquer odor que o conjurador desejar. O alvo pode detectar o odor, mas não o acha especialmente ofensivo (embora seus companheiros certamente possam), independentemente de sua natureza.

Duração: 10 minutos.

Custo: 2 para conjurar. 1 para manter.

Pré-requisito: Odor (pág. 24).

Objeto

Cajado ou varinha. O objeto deve tocar no alvo. *Custo de energia para criar:* 200.

Espasmo

Comum; Resistida por HT

Pode ser direcionada contra qualquer um dos músculos *voluntários* do alvo. Dirigida contra uma mão, faz com que o alvo derrube o que ele estiver segurando (geralmente uma arma). Se o alvo estiver no meio de uma longa magia exigindo gestos, ele deve fazer um teste de DX ou recomeçar. Conjuradores engenhosos encontrarão outros usos...

Duração: Instantâneo

Custo: 2. Não pode ser mantida.

Pré-requisito: Coceira.

Objeto

a) Cajado ou varinha; utilizável apenas por magos. O objeto deve tocar a vítima. *Custo de energia para criar:* 300. (b) Qualquer objeto; sempre ativo. O usuário deve jogar contra HT toda vez que ele fizer algo delicado (por exemplo, arrombar uma fechadura, conjurar uma magia) ou sofrer um espasmo como acima. *Custo de energia para criar:* 100.

Cessar Espasmo

Comum

Interrompe qualquer crise de espasmo que o alvo esteja passando. Isso funciona contra epilepsia, vômitos, etc.

Esta também é uma magia de Cura.

Custo: 1.

Pré-requisito: Espasmo ou Emprestar Vitalidade.

Objeto

(a) Cajado ou varinha, decorado em com um padrão de cobra. Utilizável apenas por um mago ou um não-mago com Medicina-15 ou superior. *Custo de energia para criar:* 400. (b) Qualquer objeto. Sempre ativo. O objeto impede que o usuário sofra convulsões (concede um bônus de +5 ao resistir ao espasmo). *Custo de energia para criar:* 750.

Cócegas

Comum; Resistida por Vontade

O alvo sente que estão fazendo cócegas nele. Se ele não resiste, ele fica desamparado de tanto rir, tentando escapar do seu tormento invisível. Esta magia causa cócegas sérias; a vítima fica incapacitada como se fosse uma convulsão (veja *Condições Incapacitantes*, pág. B428). O alvo deve fazer um segundo teste de Vontade se ele tentar ficar em silêncio. Hipoalgia/Hiperalgia não tem efeito sobre o resultado da magia. Personagens com Fleuma ganham +5 de bônus em seu teste de resistência.

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para conjurar. 5 para manter (requer concentração).

Pré-requisito: Espasmo.

Objeto

(a) Varinha, cajado ou pena. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar no alvo. *Custo de energia para criar:* 600. (b) Cadeira, almofada ou travesseiro. Sempre ativo. Qualquer um sentado nele é imediatamente "atacado" pela magia. Uma ótima brincadeira. *Custo de energia para criar:* 250.

Dor

Comum; Resistida por HT

O alvo sente uma pontada de dor agonizante. Ele deve fazer um teste de Vontade para evitar gritar. Se ele está em uma posição precária (escalando, por exemplo), ele deve fazer um teste de DX para evitar uma catástrofe! Seu DX e todas as perícias baseadas em DX estarão com -3 apenas no próximo segundo. Se o alvo estiver no meio de uma magia que requeira gestos, ele deve jogar contra Vontade ou recomeçar. Hipoalgia dá +3 aos testes de Vontade e DX acima; Hiperalgia dá -4.

Duração: 1 segundo.

Custo: 2. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Espasmo.

Objeto

a) Cajado ou varinha; utilizável apenas por magos. O objeto deve tocar a vítima. *Custo de energia para criar:* 400. (b) Qualquer objeto; sempre ativo. O usuário sente dor aguda, como acima, continuando até que ele faça um teste de HT. O usuário não pode fazer nada até que tenha sucesso no teste! *Custo de energia para criar:* 300.

Inabilidade

Comum; Resistida por HT

O alvo sofre -1 em sua DX e perícias baseadas em DX para cada ponto de energia colocado na magia.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 a 5 para conjurar. Metade disso para manter (arredondar para cima).

Pré-requisito: Espasmo.

Objeto

(a) Qualquer objeto. Sempre ativo; reduz a DX do usuário. *Custo de energia para criar:* 100 para cada ponto de redução de DX. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 800.

Estorvar

Comum; Resistida por HT

O alvo terá -1 em suas pontuações de Deslocamento e Esquiva para cada ponto de energia colocado na magia.

Esta também é uma magia de Deslocamento.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 a 4 para conjurar. Mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Inabilidade ou Apressar (pág. 142).

Objeto

(a) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve ser apontado para (mas não necessariamente tocar) o alvo. *Custo de energia para criar:* 600. (b) Qualquer objeto. Sempre ativo; reduz a pontuação de Deslocamento do usuário. *Custo de energia para criar:* 200 para cada redução de 1 metro no Deslocamento do usuário.

Pés Plantados

Comum; Resistida por ST

Os pés do alvo estão colados no lugar! Ele pode tentar outro teste de resistência a -5 *a cada turno*, contra o teste original de perícia, para se libertar. Enquanto o magia continuar, a perícia do alvo com qualquer arma, exceto uma arma de longo alcance terá -2 e sua pontuação de Esquiva é cortada pela metade (arredondada para baixo).

Duração: 1 minuto, ou até que o alvo se liberte.

Custo: 3. Não pode ser mantida; deve ser reformulada.

Pré-requisito: Estorvar.

Objeto

(a) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 400. (b) Qualquer objeto. Sempre ativo; o usuário deve fazer um teste (ST-5) a cada turno para se mover. Um teste falho significa que ele não pode se mover. *Custo de energia para criar:* 600.

Trança-Pés

Comum; Resistida por DX

O alvo tropeça e cai.

Duração: Instantânea.

Custo: 2.

Pré-requisito: Inabilidade.

Objeto

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve ser apontado (mas não necessariamente tocar) para o alvo. *Custo de energia para criar:* 600.

Andar em Círculos

Comum; Resistida por HT

Altera o rumo de um alvo para qualquer direção desejada. Este não é um Teleporte-no-lugar, mas um giro físico. No próximo turno do alvo, é necessário um teste contra Percepção do Corpo ou DX-6 para realizar qualquer ação. Se o alvo se moveu 2 ou mais metros no turno anterior, ele deve fazer um teste de IQ para evitar continuar na nova direção.

Duração: Instantânea.

Custo: 3.

Pré-requisito: Trança-Pés.

Debilitar

Comum; Resistida por HT

Reduz temporariamente o ST do alvo. Isso afetará o dano básico do alvo com armas, mas não os PV. Isso afeta a carga, mas os Mestres são livres para ignorar esse detalhe pelo interesse da jogabilidade.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para cada ponto de redução de ST (máximo 5). Metade desse montante (arredondar para cima) para manter.

Objeto

(a) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve ser apontado para (mas não necessariamente tocar) o alvo. *Custo de energia para criar:* 900. (b) Qualquer objeto. Sempre ativo; reduz o ST do usuário. *Custo de energia para criar:* 100 para cada ponto pelo qual o ST do usuário é reduzido.

Fragilidade

Comum; Resistido por HT

Diminui o HT do alvo temporariamente. Isso afeta todas as considerações que dependem de HT (Velocidade Básica, perícias baseadas em HT, resistência a veneno e magia, inconsciência, morte, etc.), exceto aquelas dependentes de PF, que não são afetadas. O custo para conjurar não é reduzido pela alta perícia.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 por ponto de redução de HT (máximo 5). Mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Doar Energia (pág. 89).

Objeto

(a) Qualquer objeto. Sempre ativo; o HT do usuário é abaixado enquanto o objeto é usado. *Custo de energia para criar:* 200 por ponto de redução de HT. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o usuário deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Força

Comum

Aumenta temporariamente o ST do alvo. Isso afeta danos, carga e pontos de vida, mas não cura ferimentos. Se, quando a magia acabar, as feridas do alvo o colocarem abaixo de -HT, ele terá que fazer um teste HT para viver. Alta perícia não reduz o custo para conjurar esta magia.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para cada ponto de aumento de ST (máximo de 5). Mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Emprestar Energia.

Objeto

(a) Qualquer objeto. Sempre ativo; o ST do usuário é aumentado enquanto o objeto é usado. *Custo de energia para criar:* 1.500 por ponto de aumento (máximo 5). (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Graça

Comum

Aumenta o DX do alvo temporariamente. Sua velocidade básica e habilidade com todas as perícias baseadas em DX também são aumentadas. Um conjurador pode aumentar seu próprio DX para aumentar suas chances de acertar com magias de projéteis, etc.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para cada ponto de aumento de DX (máximo de 5). Mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Inabilidade.

Objeto

(a) Qualquer objeto. Sempre ativo; o DX do usuário é aumentado enquanto o objeto é usado! Este é um item muito raro. *Custo de energia para criar:* 2.000 por ponto de aumento (máximo 5). (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 2.000.

Vigor

Comum

Aumenta o HT do alvo temporariamente. Isso afeta sua velocidade básica, PF e capacidade de resistir a traumas e doenças. Um conjurador pode aumentar sua HT. Se os PF do alvo quando a magia passar estiver abaixo de zero, ele receberá imediatamente 1 ponto de dano por cada ponto de fadiga abaixo de zero, arriscando ficar inconsciente. Alta perícia não reduz o custo para conjurar esta magia.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para cada ponto de aumento de HT (máximo de 5). Mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Emprestar Vitalidade ou Fragilidade.

Objeto

(a) Qualquer objeto. Sempre ativo; o HT do usuário é aumentado enquanto o objeto é usado. *Custo de energia para criar:* 1.500 por ponto de aumento (máximo 5). (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Aumentar (Atributo)

Comum ou Bloqueio

Esta magia tem quatro variantes separadas: Aumentar Destreza, Aumentar Saúde, Aumentar Inteligência e Aumentar Força. Cada uma deve ser estudada separadamente, mas



todas as quatro funcionam de forma idêntica.

Esta magia aumenta o atributo do alvo apenas o tempo suficiente para um único teste de dado ou ação curta – uma Disputa Rápida, um teste de atributo, um golpe, preparando uma arma, resistir a uma magia, arremessar um objeto etc. Não pode ser usada para melhorar um teste que representa vários segundos de esforço, como uma Disputa Normal. O atributo aumentado afeta todas as características secundárias, exceto PV e PF. Alta perícia não reduz o custo para conjurar esta magia.

Aumentar Inteligência é uma magia de Controle da Mente, não uma magia de Controle do Corpo.

Custo: 1 para cada ponto de aumento de atributo (máximo de 5).

Pré-requisito: Cada variante tem um diferente pré-requisito:

Magia	*Pré-requisito*
Aumentar Destreza	Graça
Aumentar Saúde	Vigor
Aumentar Força	Força
Aumentar Inteligência	Sabedoria

Objeto

Cajado, varinha, joias ou artigo de vestuário. *Custo de energia para criar:* 300.

Atordoamento

Comum; Resistido por HT

O alvo está fisicamente atordoado (pág. B420) e deve jogar contra HT a cada segundo para se recuperar.

Custo: 2. Não pode ser mantida.

Pré-requisito: Dor.

Objeto

(a) Qualquer objeto. Sempre ativo; o usuário fica atordoado até ser removido. *Custo de energia para criar:* 500. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 1.100.

Nausear

Comum; Resistida por HT

O alvo fica nauseado (veja *Condições Irritantes*, pág. B428).

Duração: 10 segundos.

Custo: 2. O mesmo custo para manter.

Pré-requisitos: Perfume e pelo menos uma outra magia de Controle do Corpo.

Objeto

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 100.



Vomitar

Comum; Resistido por HT

O alvo perde seu almoço, vomitando por (25-HT) segundos (veja *Condições Incapacitantes*, pág. B428).

Custo: 3. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisitos: Nausear e Espasmo.

Objeto

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 100.

Atrapalhar

Bloqueio; Resistida por DX

O alvo automaticamente se atrapalha com a ação que ele está tomando. As penalidades comuns de alcance são aplicadas. Se a ação for um ataque ou aparar, jogue na *Tabela de Falha Crítica*. Uma esquiva atrapalhada resulta em uma queda, e um bloqueio desajeitado não permite que o escudo estava pronto. Se ele estava tomando alguma outra ação (Deslocamento, Preparar Arma, etc), o Mestre deve determinar o resultado como este se encaixar. Ações "mentais" (concentração, fala e assim por diante) não são afetadas, mas uma magia que exige algum tipo de movimento corporal *é* afetada!

Custo: 3.

Pré-requisito: Inabilidade.

Objeto

(a) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 1.000. (b) Joias. Sempre ativo; afeta apenas o usuário. O usuário continua se atrapalhando! *Custo de energia para criar:* 1.500.

Emudecer

Comum; Resistida por HT

O alvo não pode falar. Isto torna impossível conjurar qualquer magia que exija falar (pág. 8).

Duração: 10 segundos.

Custo: 3 para conjurar. 1 para manter.

Pré-requisito: Espasmo.

Objeto

(a) Qualquer objeto. Sempre ativo; o usuário não pode falar. *Custo de energia para criar:* 500. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 2.500.

Cegar

Comum; Resistida por HT

O alvo fica temporariamente cego. Veja *Cegueira*, pág. B125, para uma descrição completa dos efeitos; o mais importante é que ele estará com -10 para atacar qualquer pessoa fisicamente e não pode ver para direcionar magias.

Duração: 10 segundos.

Custo: 4 para conjurar. 2 para manter.

Pré-requisito: Espasmo e pelo menos duas magias de Luz e Trevas.

Objeto

(a) Qualquer objeto. Sempre ativo; o usuário ficará cego. *Custo de energia para criar:* 500. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 2.000.

Ensurdecer

Comum; Resistida por HT

O alvo fica temporariamente surdo.

Duração: 10 segundos.

Custo: 3 para conjurar. 1 para manter.

Pré-requisito: Espasmo e pelo menos duas magias de Som.

Objeto

(a) Qualquer objeto. Sempre ativo; o usuário fica surdo. *Custo de energia para criar:* 400. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Fome

Comum; Resistida por HT

Causa 1 PF de dano por inanição, equivalente a uma única refeição perdida. A fadiga tomada dessa maneira só pode ser recuperada com um dia de descanso e alimentação adequada (veja *Fome*, pág. B426).

Esta também é uma magia de Alimentos.

Custo: 2.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Debilitar e Deteriorar.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 2.000.

Sede

Comum; Resistida por HT

Causa 4 PV e 1 PV de dano por desidratação, equivalente a um dia inteiro sem água. A fadiga por desidratação pode ser recuperada por completo com um dia inteiro de descanso e água abundante (veja *Desidratação*, pág. B426). Danos nos PV curam normalmente. Conjurações repetidas podem tornar o alvo quase incapaz de falar, porque sua garganta ficará ressecada e sua língua inchada.

Esta também é uma magia de Alimentos.

Custo: 5.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Debilitar e Destruir Água (pág. 185).

Objeto

Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 2.000.

Imunidade à Dor

Comum

O alvo torna-se temporariamente imune à dor. Ele pode ignorar espasmos e outras magias causadoras de dor. Ele não pode ser atordoado em combate e não sofre uma penalidade de choque quando é ferido ou desacelera quando seu HT é reduzido a 3. No entanto, ele não ganha nenhuma resistência real ao dano – apenas à dor que causa.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para conjurar. 2 para manter.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 2 e Dor.

Objeto

Qualquer objeto; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 800.

Prender a Respiração

Comum

Elimina temporariamente a necessidade de ar do conjurador, como se ele tivesse Não Respira (pág. B73). Ele poderia ficar debaixo d'água, ou em uma sala cheia de gás venenoso, sem problemas. Esta magia não fornece ar; simplesmente retarda o sufocamento enquanto o conjurador procura (ou cria) um ambiente mais seguro. Esta magia não fornece suporte de pressão contra vácuo ou pressão do mar profundo.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para lançar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Vigor.

Objeto

Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 900.

Ambidestria

Comum

O alvo ganha Ambidestria (pág. B38) pela duração da magia. A magia não tem efeito em seres que já possuem a vantagem. Também afeta apenas um único par de membros; seres com mais de dois membros requerem múltiplas conjurações da magia.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para conjurar. 2 para manter.

Pré-requisito: Graça.

Objeto

(a) Qualquer objeto. Sempre ativo; o usuário se torna ambidestro. Um item raro! *Custo de energia para criar:* 1.500. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 500.

Equilíbrio

Comum

O sujeito ganha Equilíbrio Perfeito (pág. B58) durante a duração da magia. Não tem efeito em seres que já possuem essa vantagem.

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para conjurar. 3 para manter.

Pré-requisito: Graça.

Objeto

(a) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 300. (b) Joias ou objetos que cubram a cabeça. Sempre ativo; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 750.

Reflexos

Comum

O alvo ganha Reflexos em Combate (pág. B82) pela duração da magia. A magia não tem efeito em seres que já possuem a vantagem.

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para conjurar. 3 para manter.

Pré-requisitos: Graça e Apressar.

Objeto

(a) Qualquer objeto. Sempre ativo; o usuário ganha a vantagem Reflexos em Combate. Objeto raro! *Custo de energia para criar:* 1.200. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 800.

Cadência

Comum

Duplica a taxa de produção de itens elaborados ao acelerar os movimentos do artesão e torná-los mais seguros, eliminando movimentos perdidos. Qualquer uso de uma perícia que crie ou melhore um objeto artesanal pode ser assistido por essa magia; trabalhos mágicos manuais (como escrever um pergaminho ou encantamento) *não são*.

Duração: 1 hora. A magia é quebrada se o alvo interromper seu trabalho.

Custo: 5 para conjurar. 3 para manter. O magia custa ao alvo uma quantidade igual de energia a cada hora, a menos que seja ele mesmo o conjurador.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Graça e Apressar.

Objeto

Ferramenta. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Crescer Cabelos

Comum; Resistida por HT

Faz com que os cabelos e as unhas do alvo cresçam a um milhão de vezes a taxa normal (o que significa 2,5 cm de cabelo a cada 5 segundos e 2,5 cm de unhas a cada 30 segundos). Se deixado, tal crescimento interfere na visão (com os cabelos caindo nos olhos), no movimento (com o alvo tropeçando na barba) e na habilidade de manuseio (as unhas ficam no caminho). Algumas pessoas carecas apreciam essa magia, enquanto ela durar (a calvície retorna em cerca de um mês, quando os cabelos caem naturalmente).

Duração: 5 segundos.

Custo: 1 para conjurar. 1 para manter.

Pré-requisitos: Pelo menos cinco magias de Controle do Corpo.

Objeto

(a) Qualquer objeto; sempre ativo. O cabelo começa a crescer uma hora após o objeto ser colocado e cresce por uma hora após o objeto ser retirado. *Custo de energia para criar:* 100. (b) Cajado ou varinha. O objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 250.

Cortar Cabelos

Comum; Resistida por HT

Apara os cabelos do alvo (barba, bigode, pelos, etc.) como o conjurador julgar adequado. Para determinar a qualidade estética do trabalho, jogue contra a perícia Barbeiro (uma Perícia Profissional Média/DX). Também pode ser usada para tosar ovelhas, depenar frangos ou cortar as unhas do alvo. A magia não cortará as garras ou os chifres do alvo (embora possa lhes dar uma manicura).

Duração: O corte é instantâneo, a matéria cortada cai aos pés do alvo.

Custo: 2.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Enfraquecer, 2 magias de Corpo.

Objeto

(a) O efeito pode tornar-se permanente (evitando que os cabelos voltem a crescer) por 10 vezes o custo de conjuração. (b) Qualquer objeto que cubra a cabeça. O objeto corta o cabelo de quem quer que o coloque, com o estilo especificado pelo criador. *Custo de energia para criar:* 150. (c) Cajado ou varinha. *Custo de energia para criar:* 300.

Sensibilizar

Comum; Resistida por HT

O alvo torna-se extremamente sensível à dor, ganhando a desvantagem Hiperalgia (pág. B144). A magia não afeta personagens que já têm a desvantagem.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para conjurar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Atordoamento.

Objeto

(a) Qualquer objeto. Sempre ativo; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 300. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 400.

Agonizar

Comum; Resistida por HT

Aumenta a sensação de tato do alvo em níveis dolorosos: um toque suave parece um golpe, a respiração de outra pessoa parece uma chama escaldante, uma brisa fresca parece uma explosão congelante. Até mesmo o contato de suas próprias roupas se torna insuportável; o alvo sente como se sua pele estivesse sendo raspada. Ele fica vulnerável com a agonia (veja *Condições Incapacitantes*, pág. B428).

Duração: 1 minuto.

Custo: 8 para conjurar. 6 para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Sensibilizar.

Objeto

(a) Qualquer objeto. Sempre ativo; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 500. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 800.

Enfraquecer Sangue

Comum; Resistida por HT

O alvo adquire a Hemofilia (pág. B144) pela duração da magia. Todas as feridas causarão sangramento severo.

Esta também é uma magia Necromântica.

Duração: 1 dia.

Custo: 9 para conjurar. 5 para manter.

Pré-requisito: Doença ou Roubar Vitalidade.

Objeto

Qualquer objeto; sempre ativo. O portador fica hemofílico! *Custo de energia para criar:* 200. (Normalmente combinado com Magia.)

Provocar Dormência

Comum; Resistida por HT

O alvo perde temporariamente todo o sentido do tato, conforme a desvantagem Entorpecer (pág. B137). Isso inclui os efeitos da magia Imunidade à Dor, por isso às vezes é uma bênção disfarçada. O alvo não sente golpes (além de um solavanco), não sente um batedor de carteira passando por suas posses, não sente o calor do fogão que está encostado... Se o conjurador desejar, a magia pode entorpecer seletivamente o alvo (entorpecendo apenas os braços, por exemplo).

Duração: 10 segundos.

Custo: 3 para conjurar. 1 para manter.

Pré-requisito: Resistência à dor.

Objeto

(a) Qualquer objeto. Sempre ativo; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 300. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 800.

Sufocar

Comum; Resistida por HT

O alvo torna-se incapaz de respirar (ou falar) e sofre os efeitos da asfixia (veja *Sufocamento*, pág. B436). O magia não pode ser mantida; é necessária uma reformulação constante para cortar o suprimento de ar da vítima o suficiente para causar algum dano real.

Duração: 30 segundos.

Custo: 4. Não pode ser mantido.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e pelo menos cinco magias de Controle do Corpo, incluindo Espasmo.

Objeto

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 200.

Controlar Membro

Comum; Resistida por Vontade

Um dos membros do alvo (incluindo asas, tentáculos, etc) está sob o controle do conjurador! Braços podem ser usados para balançar armas (use a perícia do conjurador); pernas podem ser usadas para chutar, dar rasteiras e assim por diante. O conjurador deve se concentrar continuamente para controlar o membro assim que o magia for conjurada; uma falha faz com que o membro fique "amortecido" pela duração da magia. A vítima pode tentar agarrar o membro para impedir que seu membro atue, mas ele terá -3 nos testes de ST ou DX com ele mesmo!

Se um conjurador forçar o alvo a atacar a si mesmo com sua própria arma ou punho, os testes de acerto ainda são necessários (contra a perícia do alvo +4), e a vítima pode se Esquivar com -2. Ele pode até aparar (também com -2) se ele tiver uma arma apropriada na outra mão! Trate como Combate Corporal para armas legais e quaisquer penalidades apropriadas.

Duração: 5 segundos.

Custo: 3 para conjurar. 3 para manter. Se for conjurada apenas em uma mão (ou membro análogo), o custo para conjurar ou manter é de apenas 2, mas o alvo só pode ser forçado a aumentar ou liberar sua aderência, e assim por diante. Isso ainda pode interferir nos gestos de conjuração de magias, lançar granadas e disparar armas de fogo...

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e pelo menos cinco magias de Controle do Corpo, incluindo Espasmo.

Objeto

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve ser apontado para o alvo. *Custo de energia para criar:* 800.

Paralisar Membros

Corpo a Corpo; Resistida por HT

O conjurador deve atingir o alvo em um membro para desencadear esta magia (acertos em outros locais não têm efeito). Armadura não protege. Resolva a resistência ao contato. Se o alvo não resistir, o membro do alvo fica paralisado; é considerado aleijado por um minuto.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3. Não pode ser mantida; deve ser reformulada.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e pelo menos cinco magias de Controle do Corpo, incluindo Inabilidade.

Objeto

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Paralisia Total

Corpo a Corpo; Resistida por HT

O conjurador deve tocar o alvo na cabeça (-5 no teste de ataque do conjurador). Se o alvo não resistir, ele fica totalmente paralisado e não pode se mover por um minuto (no jogo médio, até que a batalha termine).

Duração: 1 minuto.

Custo: 5. Não pode ser mantida; deve ser reformulada.

Pré-requisito: Paralisar Membros.

Objeto

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 2.000.

Atrofiar Membro

Corpo a Corpo; Resistida por HT

O conjurador deve atingir o alvo em um *membro* para desencadear esta magia (acertos em outros locais não têm efeito). Armadura não protege. Resolva a resistência ao contato. Se o conjurador vencer, o membro do alvo atrofia imediatamente; está aleijado para todos os propósitos (veja *Lesão Incapacitante*, pág. B420). O alvo também recebe 1d de dano.

Duração: Permanente, a menos que seja curado por magia ou tecnologia extraordinária.

Custo: 5.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Paralisar Membros.

Objeto

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 2.000.

Provocar Esterilidade

Comum; Resistida por HT

Torna infértil qualquer alvo que for capaz de produzir descendentes. Restauração ou Remover Maldição irá desfazer a magia. Usado em uma planta, essa magia evita que ela tenha pólen, frutos ou sementes.

Esta também é um magia Necromântica.

Duração: Permanente.

Custo: 5.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Roubar Vitalidade e Deteriorar.

Objeto

(a) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 200. (b) Qualquer objeto. Sempre ativo; o usuário é infértil/estéril enquanto o objeto é usado. *Custo de energia para criar:* 800.

Doença

Comum; Resistido por HT

Como listada em *Magias de Controle da Mente*, pág. 138.

Toque Mortal

Corpo a Corpo

O conjurador deve atacar o alvo para acionar essa magia; a localização do acerto é irrelevante. O alvo recebe 1d de dano por ponto de energia na magia. Armadura não protege. Esta magia *afeta* os mortos-vivos.

Custo: 1 a 3.

Pré-requisito: Atrofiar Membro.

Objeto

Cajado ou varinha; o objeto deve ser pintado de preto. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 2.500.

Alterar Voz

Comum; Resistida por HT

Altera a voz do alvo como o conjurador desejar. Se o conjurador estiver tentando duplicar uma voz existente, a voz do "modelo" deve estar disponível. Recriar uma voz familiar de memória terá -2 para a penalidade, -3 ou pior se o conjurador só ouviu a voz algumas vezes, ou há muito tempo. Memória Eidética é útil aqui (pág. 51).

A voz do alvo também pode ser alterada para torná-la mais agradável ou mais irritante, concedendo um bônus ou penalidade (de +2 a -2) a testes de reação e perícias que envolvam comunicação vocal durante a duração da magia.

O magia não pode "dar" uma voz a uma pessoa muda. Se esta mágica é usada para melhorar permanentemente a voz de um PJ (dando a ele a vantagem de Voz Melodiosa), o Mestre deve exigir que ele pague os pontos de personagem apropriados!

Esta também é um magia de Som.

Duração: 1 hora.

Custo: 2 para conjurar. 2 para manter. A mudança pode se tornar permanente, como um encantamento, por um custo de 200.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Pelo menos quatro de Controle do Corpo e quatro magias de Som.

Objeto

Qualquer objeto, mas geralmente joias. Dá ao usuário uma nova voz, predefinida pelo conjurador. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Alterar Feições

Comum; Resistida por HT

Muda o rosto do alvo como o conjurador desejar. Quaisquer novos órgãos (por exemplo, olhos extras) não funcionam realmente. Fora isso, qualquer mudança é possível. Se o conjurador está tentando duplicar uma face existente, ele terá -1 se ele não tiver o modelo (ou uma boa imagem) disponível; se ele não estiver muito familiarizado com o modelo, -2 ou pior.

Esta magia não pode ser usada para ferir o alvo. Magos não recebem um teste automático de IQ + Aptidão Mágica para perceber que alguém está sob esta magia.

Se esta magia ou Alterar Corpo (abaixo) for usada para melhorar permanentemente a aparência de um PJ, o Mestre deve exigir que ele pague os pontos de personagem apropriados para a melhoria!

Duração: 1 hora a menos que seja permanente. Pode ser removida por Alterar Feições, Alterar Corpo ou Remover Maldição.

Custo: 4 para conjurar. 3 para manter. Pode se tornar permanente, como um encantamento, por um custo de energia de 40.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Oito magias de Controle do Corpo e ou Metamorfose ou Ilusão Perfeita.

Objeto

Qualquer objeto, mas geralmente roupas ou joias. Dá ao usuário um novo rosto, predefinido pelo conjurador. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Alterar Corpo

Comum; Resistida por HT

Igual a Alterar Feições, exceto que o corpo inteiro do alvo (por exemplo, pele, cabelos, membros) pode ser alterado. A forma geral do alvo não pode mudar: os humanoides permanecem humanoides. Nenhum membro extra, asas, etc., podem ser adicionados. Adições mais simples são possíveis (caudas não-preensíveis, chifres, cascos), mas o sujeito não estará familiarizado com elas e poderá sofrer penalidades para DX até que um período de ajuste adequado (decisão do Mestre) tenha passado. A massa do alvo deve permanecer a mesma; estatísticas básicas não mudam.

Duração: 1 hora a menos que seja permanente. Pode ser removida por Alterar Corpo ou Remover Maldição.

Custo: 8 para conjurar. 6 para manter. Pode se tornar permanente, como um encantamento, por um custo de energia de 200.

Tempo de operação: 2 minutos.

Pré-requisito: Alterar Feição.

Objeto

Qualquer objeto, mas geralmente roupas ou joias. Dá ao usuário uma nova aparência, predefinida pelo conjurador. *Custo de energia para criar:* 4.000.

Alongar Membro

Comum

O braço do conjurador (normalmente – mas pernas, pseudópodos e assim por diante também são permitidos) se alonga, tornando-se uma serpente muito longa. O membro aumenta a uma taxa de 1 metro por segundo, sem limite superior. O conjurador retém seu sentido de tato completo, e deve sentir seu caminho para frente uma vez que o fim do membro cresce fora do alcance da visão, ou use Olho Mágico ou alguma magia similar para guiá-lo. Ele deve permanecer parado; o alongamento real requer concentração, mas o conjurador pode relaxar depois de atingir o comprimento desejado.

O membro estendido pode ser um alvo tentador para qualquer um! Quando a magia termina, ou em uma emergência, o membro é "puxado de volta" na pontuação básica de Velocidade Básica do conjurador. Isso é útil para alcançar as chaves fora da cela ou para capturar as joia do prêmio do califa enquanto ele dorme.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para conjurar. 2 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Metamorfose.

Objeto

Varinha. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Decapitação

Comum; Resistida por HT+2

A cabeça do alvo sai! Quando essa magia é conjurada, a cabeça do alvo (ou uma delas, se o alvo tiver várias) fica livre de seu corpo, mas continua a viver sozinha. O alvo não é ferido, mas a cabeça sofre danos por queda se não for cuidadosamente removida ou capturada! A cabeça pode falar, ver e controlar as ações de seu corpo normalmente. Se a cabeça está cega de alguma forma (colocada em um saco, por exemplo), então terá dificuldade em dizer ao seu corpo para onde andar...

A magia, uma vez lançada, é permanente até que alguém coloque a cabeça de volta no lugar apropriado e queira anexá-la (se a cabeça não estiver disposta, prossiga para uma Disputa Comum de Vontades). Se ela for conjurada sobre um inimigo, que então recupera a cabeça e a reconecta, o conjurador não tem mais influência sobre o alvo, embora ele certamente possa conjurar a magia novamente...

Esta magia, embora útil em combate, tem vários outros usos. Um mago com uma perna quebrada poderia deixar seu corpo para trás e viajar com o grupo só com a cabeça! Note, no entanto, que os corpos não podem alimentar-se sem bocas, e se o mago tentou conjurar uma magia exigindo movimentos de mão, as penalidades de alcance seriam aplicadas de seu corpo, não de sua cabeça!

Duração: Como acima.

Custo: 4.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Alterar Corpo.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Encolher (MD)

Comum

O tamanho do conjurador diminui, reduzindo seu modificador de tamanho. Para cada 1 ponto de redução de MT, o ST, o HP e o Deslocamento do conjurador são todos multiplicados por 2/3. Para cada 2 pontos de redução de Mestre, sua RD é reduzida em 1. As roupas do conjurador encolhem com ele se ele desejar, mas joias, armaduras, armas, itens transportados e outros volumes substanciais de materiais duros permanecem em seu tamanho original (embora eles possam ser reduzidos separadamente com Reduzir Objeto).

IQ, DX, HT, FP, Velocidade Básica e esquiva não mudam com o tamanho. O peso diminui drasticamente; cada ponto de redução de MT divide o peso do conjurador em 3,5. O conjurador é mais difícil de acertar, conforme apropriado para seu novo MT.

O Mestre pode optar por definir um piso de 1 PV e Deslocamento 1, para que magos encolhidos ainda possam realizar algo. Isso pode não ser realista, mas está de acordo com as tradições da ficção heroica.

Duração: 1 hora.

Custo: 2 por 1 MT. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 5 segundos. O encolhimento ocorre a uma taxa de 1 MT por segundo após a conclusão da magia.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Alterar Corpo.

Objeto

(a) Varinha. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 2.000. (b) Uma mudança de tamanho pode se tornar permanente por 100 vezes o custo da conjuração (o Mestre pode exigir que o novo tamanho do alvo seja mantido enquanto o encantamento continuar!)

Encolher Outros (MD)

Comum; Resistido por HT

Como Encolher, mas utilizável em outros seres. A magia só pode ser anulada pelo conjurador original ou por Remover Maldição. O Mestre deve ter em mente os potenciais efeitos psicológicos desta magia em alvos inconscientes ou não voluntários.

Duração: 1 hora.

Custo: 2 por 1 MT. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Encolher.

Objeto

(a) Varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 2.000. (b) Uma mudança de tamanho pode se tornar permanente por 100 vezes o custo da conjuração (o Mestre pode exigir que o novo tamanho do alvo seja mantido enquanto o encantamento continuar!)

Aumentar (MD)

Comum

O conjurador cresce em tamanho, aumentando seu modificador de Tamanho. Para cada 1 ponto de MT aumentado, o ST, o HP e o Deslocamento Básico do conjurador são todos multiplicados por 1,5. Para cada 2 pontos de MT aumentado, sua RD aumenta em 1. A roupa do conjurador cresce com ele se desejar, mas joias, armaduras, armas, itens carregados e outros volumes substanciais de materiais duros permanecem em seu tamanho original (embora eles possam ser ampliados separadamente com Ampliar Objeto). Veja *Corpulência*, pág. 43, pelos efeitos do "estouro" fora da armadura.

IQ, DX, HT, PF, Velocidade Básica e Esquiva não mudam com o tamanho. O peso aumenta dramaticamente; cada ponto de aumento de MT multiplica o peso do conjurador por 3,5.

Se o conjurador estiver em uma sala ou em outro espaço que seja pequeno demais para acomodar seu tamanho maior, seu crescimento será interrompido. No entanto, se seu dano máximo de golpe de ponta for suficiente para penetrar na RD das paredes, elas explodirão em um segundo por ponto de RD.

Duração: 1 hora.

Custo: 2 por +1 MT. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Alterar Corpo.

Objeto

(a) Varinha. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 2.000. (b) Uma mudança de tamanho pode se tornar permanente por 100 vezes o custo da conjuração (o Mestre pode exigir que o novo tamanho do alvo seja mantido enquanto o encantamento continuar!)

Aumentar Outros (MD)

Comum; Resistida por HT

Como Aumentar, mas utilizável em outros seres. A magia só pode ser anulada pelo conjurador original ou por Remover Maldição. Conjurado em um soldado voluntário, isso o transforma em um mecanismo de cerco instantâneo... mas também faz dele um alvo primário para a artilharia e a magia do inimigo.

Duração: 1 hora.

Custo: 2 por +1 MT. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Aumentar.

Objeto

(a) Varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 2.000. (b) Uma mudança de tamanho pode se tornar permanente por 100 vezes o custo da conjuração (o Mestre pode exigir que o novo tamanho do alvo seja mantido enquanto o encantamento continuar!)

Corpulência (MD)

Comum; Resistida por HT

A circunferência do indivíduo aumenta temporariamente em um nível, indo de magro a médio, de médio a acima do peso, de acima do peso a gordo ou de gordo a muito gordo, conforme aplicável (ver *Constituição Física*, pág. B18, para detalhes). Além de muito gordo, o peso do alvo aumenta em 100% do seu peso básico (sem contar os modificadores Gordo ou Magro desta magia ou não) por conjuração. Os alvos já afetados resistem a repetidas conjurações a um cumulativo de +5 por conjuração.

Além dos efeitos normais do aumento de peso, as roupas comuns se rasgam; cada peça de armadura rígida irá se contrair, causando RD/3 de dano por esmagamento (arredondado para baixo) e, então, sufocará (pág. B436). Uma vez que o alvo está incapaz de se mover, ele pode ser sufocado pelo seu próprio peso.

Duração: 10 minutos.

Custo: 6 para conjurar. 6 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Criar Terra, Criar Água e pelo menos quatro magias de Controle do Corpo, incluindo Alterar Corpo.

Objeto

(a) Qualquer objeto. O usuário adquire a nova circunferência especificado pelo criador do item. *Custo de energia para criar:* 2.000. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Magreza (MD)

Comum; Resistida por HT

O alvo fica temporariamente emagrecido, perdendo um nível de peso (o oposto da magia Corpulência). Armaduras e roupas pendem do alvo, dificultando-o (-2 no DX). Além de Magro, o alvo perde 20% do seu peso atual e perde 1d PF por conjuração. Repetidas conjurações em indivíduos já afetados são resistidas em um cumulativo de +5 por conjuração.

Duração: 10 minutos.

Custo: 6 para conjurar. 6 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Terra para Ar, Destruir Água e pelo menos quatro magias de Controle do Corpo, incluindo Fome.

Objeto

(a) Qualquer. O usuário adquire a magreza especificada pelo criador do item. *Custo de energia para criar:* 2.000. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Transformar Corpo

Especial

Toma a forma de outra raça sapiente. Cada raça é uma magia diferente, para ser aprendida separadamente. O conjurador só pode aprender a forma de uma raça com a qual ele esteja familiarizado. Roupas, joias e armaduras não desaparecem quando a transformação ocorre; um conjurador que falha em retirar uma armadura rígida pode ser dolorosamente espremido (veja *Corpulência*, acima, para detalhes).

O conjurador adquire apenas os traços físicos da nova forma, mantendo seus traços mentais originais. Note que os Pontos de Fadiga não são aumentados para propósitos de conjuração.

O custo de energia dessa magia depende do valor em pontos das características físicas da forma assumida; ela custa 1/10 do custo do forma para conjurar e 1/20 para ser mantida, com um mínimo de 5 para conjurar e 2 para manter.

Duração: 1 hora.

Custo: Variável (veja acima).

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisito: Alterar Corpo e três formas de Metamorfose.

Objeto

Joias. O objeto deve ter a semelhança da forma a ser tomada; utilizável apenas por magos. Não há custo para manter a magia, mas o conjurador não pode voltar a menos que ainda tenha o objeto; caso contrário, uma magia Remover Maldição deve ser usada para recuperar a forma normal. *Custo de energia para criar:* 1.500.

Transformar Outros

Especial; Resistida por Vontade

Como Transformar Corpo, mas utilizável nos outros. O alvo não pode terminar a magia; somente o conjurador, ou um magia Remover Maldição, pode fazer isso.

Duração: 1 hora.

Custo: Como Transformar Corpo, mas o custo mínimo da magia é 10 para conjurar e 4 para manter.

Tempo de operação: 2 minutos.

Pré-requisitos: Metamorfosear Outros e a forma apropriada de Transformar Corpo.

Objeto

(a) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 3.000.

Transmogrificação

Comum; Resistida por Vontade

Muda uma pessoa para um objeto inanimado de peso semelhante. O objeto pode ser qualquer coisa com a qual o conjurador esteja familiarizado. Uma coisa viva com IQ 0, como uma planta, qualifica-se como um objeto inanimado para esse propósito. O alvo ficará consciente durante toda a duração da magia, mas não pode tomar nenhuma ação, incluindo magias ou poderes psíquicos. Ele pode ouvir vagamente o que acontece ao seu redor e sentir com o que seu ser transformado está em contato, mas não pode ver ou sentir o cheiro de nada. Se o objeto é destruído, o alvo morre; se for danificado, o alvo sofrerá uma perda proporcional de PV ao ser devolvido à sua forma natural.

Duração: 1 hora.

Custo: 20. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 2 minutos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3, Transformar Outros, Transformar Objeto e Carne para Pedra.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 5.000.

Capítulo Seis
Magias de Comunicação e Empatia



Rolfe se agachou e espiou a fenda. "Este é o lugar, então?"

"É, Mestre Rolfe," respondeu o homem cadavérico atrás dele. O factotum da Assembleia Tenebrosa não tinha talento mágico próprio, mas ele servia os Grão-Mestres por mais tempo do que qualquer um admitiria recordar. "Um Mestre entra neste lugar; um Grande Mestre sai."

Rolfe não disse nada, mas se abaixou na abertura e entrou confiante na escuridão. Horas se passaram, e se o factotum ouviu sons de dentro da montanha, ele não demonstrou.

Finalmente, quando os primeiros raios da manhã começaram a se arrastar pelo horizonte, Rolfe emergiu da caverna, um pouco cambaleante.

"Grande Mestre?" O factotum perguntou, um pouco hesitante.

"É Liese desta vez", respondeu o Grande Mestre. "Que nome pertence a este corpo?"

"Rolfe, Grão-Mestre."

"Humm. Rolfe cuidou bem de si mesmo. Eu aprecio isso; isso deve durar um pouco antes de eu ter que retornar ao vaso. Eu preferiria uma mulher, claro."

"Claro."

"Ele era bom, esse Rolfe. Ele quase me enfrentou. Se tivesse sido a vez de Melchior, desta vez, poderíamos ter que deixá-lo ir, deixá-lo construir um vaso próprio.

"Essa é a regra, Grande Mestre; um Grande Mestre deixa este lugar... de um jeito ou de outro."

Essas magias lidam com o discernimento (ou a *ocultação*) do pensamento e da intenção. Para magias que manipulam emoções e lealdades, veja *Magias de Controle da Mente* (pág. 133).

A maioria dos magos acaba aprendendo algumas magias básicas de Comunicação e Empatia; suas magias sensoriais são pré-requisitos cruciais para escolas tão diversas como Controle da Mente, Cura, Proteção e Advertência e Necromancia.

Magos poderosos em Comunicação e Empatia geralmente vivem muito tempo – não tanto porque suas próprias vidas são estendidas, mas porque eles podem passar muito tempo no corpo de outra pessoa enquanto suas próprias vidas são preservadas em animação suspensa.

Perceber Inimigo

Informação; Área

Diz ao conjurador se o alvo tem intenção hostil e qual o grau de hostilidade. Pode ser conjurada em uma pessoa ou em uma área inteira. Se conjurada sobre uma área, essa magia detectará apenas que alguém é hostil, sem dizer a quem.

Custo básico: 1 (mínimo 2).

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 200.

Perceber Vida

Informação; Área

Diz ao conjurador se existe alguma vida na área alvo e dá uma impressão geral (em um bom teste) de que tipo. O conjurador também pode especificar que ele está procurando por um tipo específico de vida: plantas, elfos, garotas ruivas ou uma pessoa pelo nome que o conjurador conheça.

Custo básico: 1/2 (mínimo 1).

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 80.

Perceber Emoção

Comum

Saiba quais emoções o alvo está sentindo no momento. Funciona em qualquer ser vivo, embora tenda a ser mais útil em seres inteligentes. Isso também dirá quão leal o alvo é com o conjurador (veja *Lealdade dos Escravos*, pág. B518).

Custo: 2.

Pré-requisito: Perceber Inimigo.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 300.



Esconder Emoção

Comum; Resiste a leituras de emoção

Esta magia dá ao alvo a aparência externa de uma calma profunda. Ele resiste a Aura e Perceber Emoção (e Perceber Inimigo, opção do Mestre), bem como qualquer tentativa de medir o estado emocional do alvo por outros meios (empatia, psiquismo, linguagem corporal, etc). Esta magia é uma grande favorita de diplomatas, cortesãos e jogadores de pôquer. Pode conceder até +4 de bônus (julgamento do Mestre) a qualquer perícia em que as emoções mascaradas sejam valiosas.

Duração: 1 hora.

Custo: 2 para conjurar. 2 para manter.

Pré-requisito: Perceber Emoção.

Objeto

Boné, coroa ou outro item que cubra a cabeça. *Custo de energia para criar:* 200.

Persuasão

Comum; Resistida por Vontade

Usada quando um teste de reação é requerido, esta magia faz com que o alvo (uma criatura sapiente – IQ racial 6 ou melhor) tenha maior probabilidade de reagir favoravelmente.

Duração: 1 minuto.

Custo: O dobro do bônus a ser adicionado ao teste. O mesmo custo para manter (no máximo 5).

Pré-requisito: Perceber Emoção.

Objeto

Boné, coroa, capacete ou outro item que cubra a cabeça. O objeto deve incluir uma joia roxa (granada ou ametista) no valor de pelo menos $200. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Vexação

Comum; Resistida por Vontade

Usada quando um teste de reação é requerido, esta magia faz com que o alvo (uma criatura sapiente de IQ racial 6 ou melhor) tenha maior probabilidade de reagir desfavoravelmente. Frequentemente usada por espiões para sabotar missões diplomáticas.

Duração: 1 minuto.

Custo: Duas vezes a penalidade subtraída do teste para conjurar. O mesmo custo para manter (no máximo 5).

Pré-requisito: Perceber Emoção.

Objeto

Boné, coroa ou outro item que cubra a cabeça. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.000; o objeto deve incluir uma joia roxa (granada ou ametista) no valor de pelo menos $200.

Perceber a Verdade

Informação; Resistida por Vontade

Diz se o alvo está mentindo ou não. Pode ser feito de duas maneiras:

1. Para dizer se o alvo contou alguma mentira nos últimos cinco minutos.

2. Para dizer se a última coisa que o alvo disse foi uma mentira.

Pode também dar uma indicação de quão grande é a mentira. Se o conjurador não estiver tocando o alvo, calcule o alcance de uma magia Comum.

Custo: 2.

Pré-requisito: Perceber Emoção.

Objeto

Coroa, capacete ou outro item que cubra a cabeça. *Custo de energia para criar:* 500.

Leitura de Sonhos

Comum; Resistida por Vontade

Veja os sonhos de um alvo; eles aparecem em qualquer superfície lisa de sua escolha (como uma bacia de água, espelho, faceta de uma gema, etc). Use os modificadores de longa distância e Leitura da Mente (pág. 14 e pág. 46, respectivamente). Se o conjurador e o participante não se conhecerem, haverá uma penalidade adicional de -2.

Duração: 1 hora.

Custo: 2 para conjurar. 1 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Perceber a Verdade *ou* Sono.

Objeto

Espelho. *Custo de energia para criar:* 300.

Transmissão de Sonho

Comum; Resistida por Vontade

O conjurador usa essa magia para enviar uma visão de um sonho ao alvo, que deve estar dormindo no momento da conjuração. A mensagem é vista em símbolos de sonhos pelo alvo, que deve rolar contra IQ-5 ou uma perícia como Adivinhação (Interpretação dos Sonhos) (pág. B174) para interpretá-lo corretamente. A margem de sucesso do teste indica quão bem a mensagem é entendida. O uso da perícia Sonhos pelo alvo pode distorcer ou destruir a mensagem (critério do Mestre).

O conjurador diz ao Mestre o significado exato (é uma boa ideia limitar o comprimento da mensagem a tantas palavras quanto o conjurador tiver perícia com a magia). O Mestre, por sua vez, diz ao alvo o que ele entendeu (jogue em segredo, pois uma falha crítica levará a um completo equívoco!). Use os modificadores de longa distância e Leitura da Mente (pág. 14 e pág. 46). Se o conjurador e o participante não se conhecerem, haverá uma penalidade adicional de -2.

Esta também é uma magia de Controle da Mente.

Duração: 1 hora.

Custo: 3. Uma tentativa por noite. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisito: Leitura de Sonho ou Sono.

Objeto

Varinha ou cajado. *Custo de energia para criar:* 400.

Projeção de Sonho

Comum

Usando esta magia, o conjurador projeta sua presença nos sonhos do alvo para conversar com ele. Faça uma Disputa Rápida da perícia da magia contra a Vontade do alvo a cada minuto; uma vez que o alvo vença, o magia é quebrada e nenhum outro contato é possível naquela noite.

Use os modificadores de longa distância e Leitura da Mente (pág. 14 e pág. 46). Se o conjurador e o participante não se conhecerem, haverá uma penalidade adicional de -2. O alvo pode usar sua perícia Sonhos (veja pág. B223) para ajudar no processo; jogue a cada minuto para pular a disputa.

Esta também é uma magia de Controle da Mente.

Duração: 1 minuto. Cada minuto permite a troca de duas frases (uma do conjurador e outra do alvo).

Custo: 3 para conjurar. 3 para manter. Uma tentativa por noite.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisito: Transmissão de Sonho.

Objeto

Qualquer objeto que protege a cabeça. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 800.

Esconder Pensamentos

Comum

Resiste a todas as tentativas de Leitura da Mente e Controlar Pensamento sobre o alvo. A perícia do "atacante" deve *vencer* uma Disputa Rápida contra essa magia para afetar o alvo. Se a perícia ofensiva perfurar Esconder Pensamentos, o alvo ainda recebe seu teste de resistência normal (jogue separadamente). Esta magia não afeta o controle mental previamente estabelecido.

Duração: 10 minutos.

Custo: 3 para conjurar. 1 para manter.

Pré-requisito: Perceber a Verdade ou Esconder Emoção.

Objeto

Coroa, capacete ou outro item que cobre a cabeça. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Emprestar Idioma

Comum

O alvo ganha uma linguagem (apenas criaturas sapientes) ao nível de compreensão do conjurador ou Com Sotaque – o que for menor. O conjurador deve conhecer o idioma em questão.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para conjura. 1 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Falar com Animais ou três magias de Comunicação e Empatia.

Compartilhar Idioma

Comum

O conjurador ganha uma linguagem no nível de compreensão do alvo ou Com Sotaque, o que for menor. O alvo deve conhecer o idioma em questão.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para conjurar. 1 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Emprestar Idioma.

Dom das Línguas (MD)

Comum

Permite a fala e compreensão de qualquer idioma (apenas criaturas sapientes). Não é possível fornecer fala ou audição a quem não possui essas habilidades.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para compreensão Rudimentar; 4 para compreensão Com Sotaque; 6 para compreensão Materna. Metade para manter.

Pré-requisitos: Emprestar Idioma e três idiomas falados Com Sotaque ou melhor.

Objeto

Qualquer objeto que protege a cabeça ou joias. Afeta somente o usuário e apenas para determinados idiomas. *Custo de energia para criar:* 300 por idioma incluído (deve ser conhecido pelo criador).

Dom da Escrita (MD)

Comum

Concede alfabetização em qualquer idioma (apenas para criaturas sapientes).

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para compreensão Rudimentar; 4 para compreensão Com Sotaque; 6 para compreensão Materna. Metade para manter.

Pré-requisitos: Emprestar Idioma e três idiomas escritos Com Sotaque ou melhor.

Objeto

Qualquer objeto que protege a cabeça ou joias. Afeta somente o usuário e apenas para determinados idiomas. *Custo de energia para criar:* 300 por idioma incluído (deve ser conhecido pelo criador).

Leitura da Mente

Comum; Resistido por Vontade

Lê a mente de um alvo. Funciona em qualquer ser vivo, mas é mais útil em criaturas sapientes. Detecta apenas pensamentos superficiais (o que o alvo está pensando naquele momento). Esta magia não funcionará em alvos adormecidos ou inconscientes. O alvo não tem consciência de que sua mente está sendo lida, exceto no caso de uma falha crítica.

Modificadores: -2 se o conjurador não souber o idioma *nativo* do alvo; -2 se o alvo for de uma raça diferente – ou -4 ou mais se o alvo for totalmente alienígena!

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para conjurar. 2 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Perceber a Verdade ou Emprestar Idioma.

Objeto

Coroa, capacete ou outro item que protege a cabeça. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Sonda Mental (MD)

Comum; Resistida por Vontade

Sonde a mente de um alvo para encontrar pensamentos profundos e conhecimento de coisas sobre as quais o alvo não está pensando no momento. Com efeito, o conjurador pode fazer uma pergunta simples (respondida por não mais que 10 palavras) por minuto e obter a resposta mais verdadeira que o alvo pode dar. O alvo não está ciente da intrusão, exceto em caso de falha crítica. A linguagem não é uma barreira para esse magia, e o alvo pode até estar dormindo. Alvos de diferentes raças podem ser mais difíceis de pesquisar, a critério do Mestre.

Modificadores: Os mesmos de Leitura da Mente, acima. Se o alvo foi magicamente forçado a esquecer algo, este magia não pode recuperá-lo.

Duração: 1 minuto.

Custo: 6 para conjurar. 3 para manter.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisito: Leitura da Mente

Objeto

Boné, coroa, capacete ou outro item que protege a cabeça. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.500.

Transmissão Mental

Comum

Envie seus pensamentos para um alvo em uma comunicação unidirecional. A transmissão prossegue apenas na velocidade da fala, embora o conjurador também possa enviar imagens simples (o tempo necessário é igual ao tempo que o alvo levaria para copiar a imagem em papel ou pergaminho). Ao calcular a penalidade de distância, use os modificadores de longa distância (pág. 14). Se o conjurador e o alvo não se conhecerem, haverá uma penalidade adicional de -4.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para conjurar. 4 para manter.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisito: Leitura da Mente.

Objeto

Boné, coroa, capacete ou outro item que protege a cabeça. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.500.

Telepatia (MD)

Comum

Comunicação bidirecional completa, como Leitura da Mente e Transmissão Mental combinados. O alvo deve estar disposto. Tanto o conjurador quanto o alvo conhecem o todo dos pensamentos de cada um e o que o outro está experimentando; eles se comunicam na velocidade do pensamento. Outras pessoas podem "entrar na conexão" – uma nova conjuração da magia (por qualquer pessoa envolvida) é necessária para cada nova pessoa entrar. Para espionar uma conexão telepática existente sem ser notado, há uma penalidade de -4 na perícia.

Se o conjurador e o alvo se conhecem e o alvo espera a "chamada", não há penalidade de distância. Caso contrário, avalie as penalidades quanto a Transmissão Mental. O magia não pode funcionar através do tempo, dimensões, espaço interplanetário, etc.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para conjurar. 4 para manter, para uma conexão de 2 vias. O mesmo custo para cada pessoa adicionada.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisito: Transmissão Mental.

Objeto

Boné, coroa, capacete ou outro item que protege a cabeça. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 2.000.

Regressão

Comum; Resistido por Vontade

Faz com que um alvo reviva um evento de sua vida passada (ou recente!). Isso pode ser um tormento ou um benefício.

Diferentes tipos de memórias têm efeitos diferentes. Uma lembrança aterrorizante requer uma Verificação de Pânico com -3 ou mais; a memória da morte violenta de alguém, por exemplo (em uma campanha onde a ressurreição é possível), requer uma Verificação de Pânico em -5. A memória de uma ferida ou doença requer um teste de HT-3; falha inflige um ponto de dano. Uma memória da escravidão ou degradação reduz a vontade em 1 por 3d horas, a menos que um teste de Vontade-3 seja feito. Uma memória de triunfo pessoal pode aumentar em 1 por 3d horas se um teste de IQ for feito. O Mestre julga os efeitos de qualquer outro tipo de memória.

O conjurador apenas especifica o tipo de evento a ser revivido; ele não pode usar esta magia para "remexer" através das memórias do alvo. A menos que esteja atordoado, o alvo deve rolar sua Percepção do Corpo para agir no turno após uma Regressão.

Duração: A memória leva um segundo para reviver (embora possa parecer mais para o alvo).

Custo: 5. Não pode ser mantido. Uma tentativa por dia.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Sonda Mental e Transmissão Mental.

Objeto

(a) Qualquer objeto que protege a cabeça. Toda vez que é colocado, o usuário revive sua pior ou melhor lembrança (decisão do criador, mas o Mestre decide sobre qual memória acaba sendo). *Custo de energia para criar:* 350. (b) Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 400.

Emprestar Perícia

Comum

O alvo ganha uma perícia com (controlado pelo atributo) +4 ou aumenta sua perícia existente em 4 níveis – o que for maior. A perícia do participante não pode ser maior que a perícia do conjurador. O conjurador deve conhecer a perícia em questão (normalmente ou por Emprestar Perícia, abaixo). Não funciona com idiomas ou magias.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para conjurar. 2 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Transmissão Mental e IQ 11+.

Compartilhar Perícia

Comum

O conjurador ganha uma perícia com (controlado pelo atributo) +4 ou aumenta sua perícia existente em 4 níveis – o que for maior. A perícia do conjurador não pode ser maior que a perícia do alvo. O alvo deve estar disposto e conhecer a perícia em questão. Não funcionará com idiomas ou magias.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para conjurar. 3 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Emprestar Perícia.

Quem olha para os sonhos é como aquele que se apanha à sombra e segue o vento.

-Eclesiástico 34:2

Compelir à Verdade

Informação; Resistida por Vontade

O alvo fica incapaz de mentir, embora ele possa ficar em silêncio ou contar verdades parciais (isso deve ser interpretado). O magia não o força a fornecer informações voluntárias; ele simplesmente não pode dizer qualquer coisa que acredita ser falso.

Duração: 5 minutos.

Custo: 4 para conjurar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Perceber a Verdade.

Objeto

Gargantilha ou colar pesado; o usuário não pode mentir. *Custo de energia para criar:* 600.

Compelir Mentira

Comum; Resistida por Vontade

Como listada em *Magias de Controle da Mente*, pág. 137

Insignificância

Comum; Resistência Especial

Faz com que todos os seres com os quais o alvo tenha contato social o ignore ou desconsidere. Apenas os seres que têm uma razão para perceber aquela pessoa em particular ou alguém em sua situação particular podem resistir à magia com Per – o próprio alvo não consegue resistir. Os espectadores recebem um bônus em seu teste de resistência igual ao modificador de Aparência total do alvo, *seja positivo ou negativo*. Assim, os espectadores de um alvo Atraente resistem com Per+1, mas os espectadores de um alvo Sem Atrativos também resistem com Per+1.

Os efeitos da magia são limitados em magnitude; o alvo poderia passar despercebido através de uma multidão, mas seria parado por guardas se tentassem ir aonde ele não deveria. Ele pode chamar a atenção de alguém agarrando-o, mas é provável que tenha uma reação negativa. Se ele rouba algo ou comete algum outro ato censurável (removendo sua roupa, talvez), todas as testemunhas recebem um novo teste de resistência. Se ele atacar alguém, essa pessoa será automaticamente liberada da magia – além disso, os pedidos de ajuda da vítima *não serão* ignorados!

Insignificância e Presença resistem uma a outra.

Duração: 1 hora.

Custo: 4 para conjurar. 4 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Persuasão e Evitar.

Objeto

(a) Manto, joias ou chapéus. Sempre ativo; o usuário é ignorado! *Custo de energia para criar:* 700. (b) Varinha ou cajado; utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 450.

Presença

Comum; Resistência Especial

Faz com que todos os seres com os quais o alvo tenha contato social prestem atenção. Cada ser que tente ignorar o alvo consegue resistir à magia com Vontade – mas o próprio alvo não consegue resistir! A magia não garante uma boa reação daqueles que afeta – ele duplica o modificador positivo ou negativo! Se ele não tiver modificadores positivos ou negativos, isso lhe dará um modificador de +1. A maioria das pessoas assumirá, se uma pessoa se destaca por nenhuma razão que possa colocar as mãos, que deve haver algo que valha a pena ser visto.

Alguém afetado por essa magia pode ser facilmente seguida em uma multidão ou ao longo das ruas da cidade. O pesquisador pode simplesmente perguntar a espectadores: "Você viu fulano vindo por aqui?" E rapidamente retomar a busca.

Presença e Insignificância resistem uma a outra.

Duração: 1 hora

Custo: 4 para conjurar. 4 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Persuasão e Atração.

Objeto

(a) Manto, joias ou qualquer item que protege a cabeça. Sempre ativo; o usuário atrai a atenção. *Custo de energia para criar:* 700. (b) Varinha ou cajado; utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 450.

Comunicação (MD)

Comum

Esta magia permite ao conjurador configurar comunicação bidirecional com o alvo. Cada participante vê uma imagem do outro, permitindo conversação em tempo real. Use os modificadores de longa distância (pág. 14), a menos que o conjurador conheça o alvo e o alvo estiver esperando a "chamada", caso em que nenhum modificador de distância será aplicado! Aplique um -4 adicional à perícia se o conjurador não conhece o alvo.

A comunicação é apenas audiovisual. No entanto, se o conjurador também conhecer Paladar Remoto e Odor, ele poderá adicionar odor à comunicação por um ponto extra de energia (tanto para conjuração quanto para manutenção).

Outros podem participar da "conferência" a qualquer momento – uma nova conjuração da magia (para qualquer pessoa envolvida) é necessária para cada nova pessoa entrar.



Essa comunicação, obviamente, não é segura.

Duração: 1 minuto

Custo: 4 para conjurar. 4 para manter. O mesmo custo para cada pessoa adicional que participa da comunicação.

Tempo de operação: 4 segundos

Pré-requisitos: Olho Mágico, Audição Remota, Vozes e Ilusão Simples.

Objeto

Qualquer objeto que protege a cabeça, taça, espelho ou bola de cristal. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 800.

Mensagem

Comum; Resistida por magias que bloqueiam o som

Como listada em *Magias de Som*, pág. 174.

Falar com Máquina/NT

Comum

Como listada em *Magias Tecnológicas*, pág. 176

Passageiro da Alma

Comum; Resistida por Vontade

O conjurador pode ver através dos olhos do alvo, ouvir através de seus ouvidos, etc., sempre que ele se concentra. (O conjurador também permanece consciente de seu próprio corpo e pode agir normalmente). O conjurador não exerce nenhum controle sobre o alvo e não sabe os pensamentos do alvo. O alvo deve ser sapiente (IQ 6 ou maior). A perícia terá -2 se o alvo for de uma raça diferente; se o alvo for totalmente alienígena, -4 ou mais!

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para conjurar. 2 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Leitura da Mente.

Objeto

Um par de peças idênticas de joias – uma de ouro e uma de prata. A de ouro deve ser usada pelo conjurador, a de prata pelo alvo. A magia pode então ser conjurada a qualquer momento, independentemente da distância. Utilizável apenas por magos. Se uma Gema de Energia estiver incluída no objeto, ela estará na de ouro. Se um dos objetos for quebrado, o outro perderá seu encantamento. *Custo para criar:* 1.000 de energia (para o par) e uma opala de $100 para cada peça.

Controlar Pessoas

Comum; Resistida por Vontade

Use todos os sentidos da vítima e controle todas as ações físicas da vítima (o conjurador não tem acesso às memórias, perícia, magias, etc.) do alvo. O alvo retém sua memória e inteligência e está ciente do que está acontecendo – embora não da identidade do conjurador. O conjurador só pode "animar" um corpo de cada vez e deve se concentrar para controlar o corpo do alvo. Quando ele se concentra, seu próprio corpo fica flácido; quando ele para de se concentrar, o alvo recupera o controle de seu próprio corpo. O conjurador pode se mover entre os corpos livremente enquanto a magia durar.

Duração: 1 minuto.

Custo: 6 para conjurar. 3 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Passageiro da Alma ou Telepatia.

Objeto

Coroa, capacete ou outro item que protege a cabeça. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.500.

Possessão (MD)

Comum; Resistid por Vontade

Como Controlar Pessoas – exceto que a vítima está inconsciente durante toda a "possessão", e o conjurador tem acesso total às memórias, perícias e magias do alvo. Enquanto no corpo do alvo, o conjurador tem suas próprias perícias e magias, e pode usar todas as perícias, magias e memórias do alvo como se fossem dele (as perícias físicas do alvo terão -1). O corpo do próprio conjurador fica inconsciente durante a magia e deve ser protegido.

Duração: 1 minuto.

Custo: 10 para conjurar. 4 para manter.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 1 e Controlar Pessoas ou Possessão de Animais.

Objeto

Boné, coroa, capacete ou outro item que protege a cabeça. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 2.500.

Anular Possessão

Comum; Resistido pela magia no alvo

Termina qualquer magia Passageiro da Alma, Controlar ou Possessão (ou seus equivalentes animais) afetando o alvo.

Custo: 10.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Passageiro da Alma, Possessão, ou (opção do Mestre) status religioso "sagrado".

Objeto

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. O objeto deve tocar o alvo possuído. *Custo de energia para criar:* 300.

Possessão Permanente (MD)

Comum; Resistida por Vontade

Como Possessão – mas o conjurador permanece no corpo do alvo até que ele opte por sair, ou seja expulso por Anular Possessão ou por Remover Maldição. O corpo do conjurador está em Animação Suspensa (pág. 94) enquanto a magia continuar. Se o corpo do conjurador morrer, a magia será quebrada. Sempre que o corpo do alvo sofrer dano, o conjurador deve rolar contra HT de seu próprio corpo ou sofrerá o mesmo dano. Se o corpo do alvo morrer, o conjurador deve jogar contra HT ou ele mesmo morrerá!

Duração: Indefinida (pode ser permanente).

Custo: 30.

Tempo de operação: 5 minutos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Possessão.

Objeto

Boné, coroa, capacete ou outro item que protege a cabeça. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 3.000.

Trocar de Corpo (MD)

Comum; Resistida por Vontade

O conjurador troca permanentemente de corpo com o alvo. O alvo pode ser qualquer criatura viva. A única maneira de reverter essa magia, uma vez conjurada, é conjura-la novamente; Anular Possessão ou outra antimagia não irá funcionar. Os atributos de ST, DX e HT, assim como todas as vantagens e desvantagens físicas, acompanham o corpo; IQ, memória, personalidade e todas as perícias e magias vão com a mente. *Nota:* Trocar de Corpo pode resultar no usuário aumentar seu valor de pontos. O Mestre pode querer cobrar do antigo mago pela diferença no valor dos pontos de personagem. Veja *Transferir Mente* (pág. B296) para mais informações sobre isso. Para ajudar a manter os magos saltadores sob controle, o Mestre pode desejar requerer alguns materiais mágicos para essa magia (pág. 8).

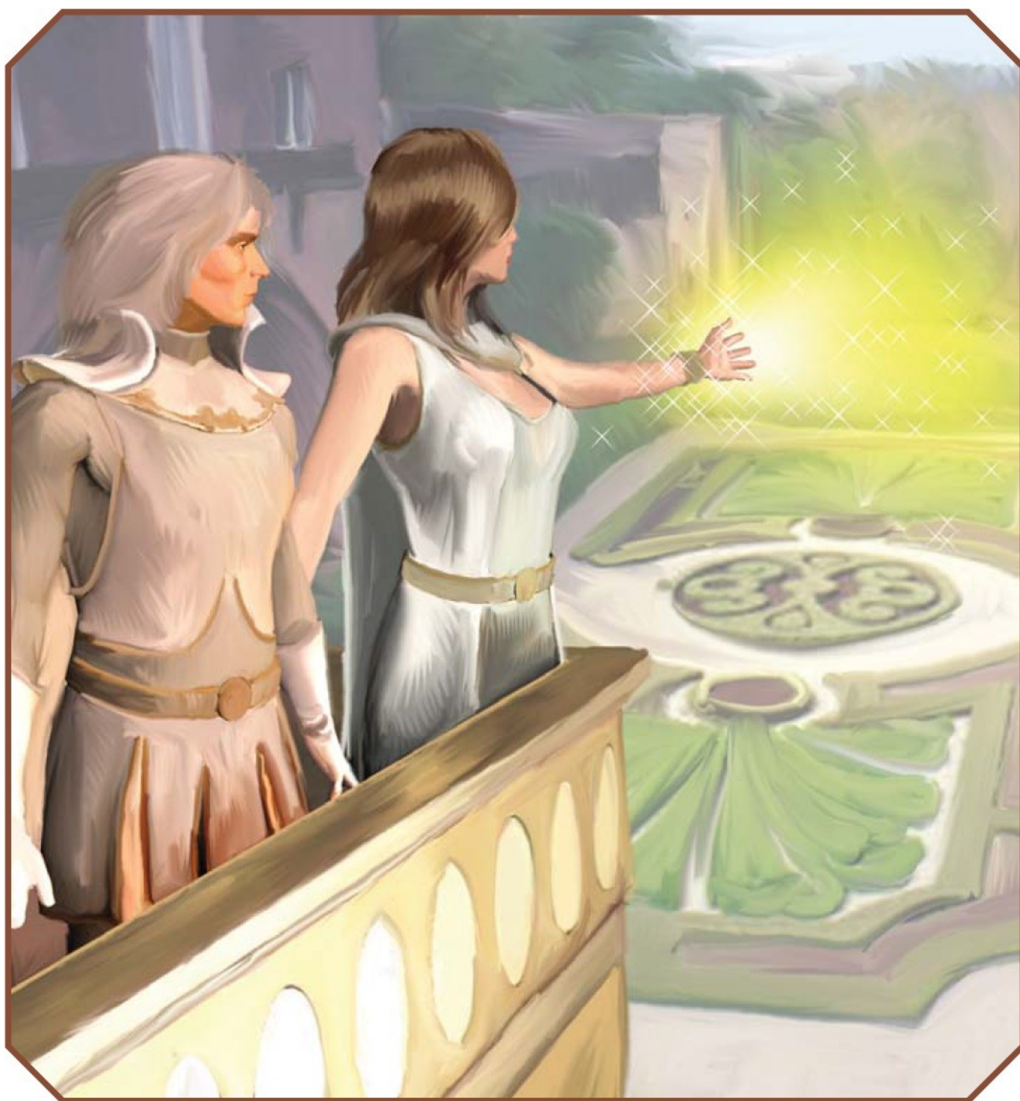
Duração: Permanente.

Custo: 120.

Tempo de operação: 1 hora.

Pré-requisitos: Possessão Permanente e Aprisionar Alma.

Capítulo Sete
Magias da Terra



Lady Ann olhou para uma pequena colina no canto sudeste do jardim.

"Bayard!" Ela chamou o primo. Recostado em um sofá no interior, Bayard suspirou pesadamente, entregou seu livro a um servo sem rosto, e deslizou para se juntar a ela na varanda.

"Ann, querida, tenho certeza de que o que você está fazendo é um crédito para o nome Goulding, mas eu realmente prefiro não ser incomodado."

"Seja útil para variar, querido. Aquilo surgindo lá fora; etá muito baixo?

Bayard fungou. "No momento, sim. Eu não tenho certeza do que você pode fazer; se ficar mais alto, você estará bloqueando a visão do caminho até o riacho. O que você fez com a lagoa que costumava ficar lá à esquerda?"

"Eu não gostei dela lá na sombra. Aqui, deixe-me tentar uma coisa."

Seus dedos sacudiram com cuidado e precisão, e uma depressão se formou no gramado em frente à colina. Enquanto observavam, a água transformou a depressão em um pequeno lago, cintilando ao sol da tarde.

"Oh, isso é bonito. Ele se equilibra bem e agora você não precisa levantar esse monte. Brilhante como sempre."

"Obrigado, Bayard. Você pode voltar para o que quer que seja agora."

Bayard sorriu e saiu de volta para a mansão. Lady Ann voltou seu olhar para o labirinto do jardim; ela teve algumas ideias novas sobre topiaria.

Essas magias lidam com o tradicional "elemento" mágico da Terra. Exceto quando observado, nenhuma dessas magias afeta pedra ou metal. Mais magias para afetar o metal aparecem em *Magias Tecnológicas* (pág. 182).

A Escola da Terra não é para amadores. Pouquíssimas magias estão disponíveis para magos que não dominaram todos as magias básicas da escola, e poucas magias de qualquer tipo são acessíveis a não-magos.

Localizar Terra

Informação

Diz ao conjurador a direção e a distância aproximada da quantidade significativa mais próxima de qualquer tipo de terra, metal ou pedra. Use os modificadores de longa distância (pág. 14). Quaisquer fontes conhecidas desse material podem ser excluídas se o conjurador mencioná-las especificamente antes de começar.

Custo: 3.

Tempo de operação: 10 segundos.

Objeto

Um forquilha com 30 gramas do conjunto terra/pedra/metal desejado na ponta; cada forquilha encontrará apenas aquele tipo de terra. *Custo para criar:* 50 de energia e dinheiro para comprar 30 g do material procurado.

Moldar Terra

Comum

Mova a terra e modele-a em qualquer forma. Se a forma é estável (por exemplo, uma colina), ela permanecerá permanentemente após a modelagem. Uma forma instável (por

exemplo, uma coluna ou parede) dura apenas enquanto a magia continuar – nenhuma concentração especial é necessária – e depois se contrai. Um teste de Arquitetura pode ser necessário para criar uma forma estável.

Terra *movida* com esta magia viaja apenas com Deslocamento 2; a pedra viaja com Deslocamento 1. Ela não pode prejudicar ninguém, exceto por fluir sobre uma pessoa imóvel e enterrá-la. Se a terra é movida para uma pessoa afim de enterrá-la – ou de baixo dela, para criar um buraco – ela pode se mover normalmente em seu próximo turno, para escapar. Ela fica presa apenas se não conseguir fazê-lo.

Qualquer pessoa enterrada em terra solta por essa magia pode tentar sair do caminho. Um teste, com ST-4, por segundo é permitido. Os Mestres podem dificultar a jogada se a vítima estiver enterrada sob mais de 2 metros cúbicos de terra! A vítima pode prender a respiração (veja *Prender o Fôlego*, pág. B355), mas ele acaba arriscando o sufocamento (veja *Sufocamento*, pág. B437). Uma vítima enterrada na pedra pode prender a respiração, mas a menos que ele tenha algum meio de cavar através de pedra sólida, a fuga é improvável.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 por metro cúbico de terra (mínimo 2). Metade disso para manter (arredondar para cima). Custo duplo para moldar a pedra; sêxtuplo custo para moldar pedras cortadas ou trabalhadas, como uma parede. Não é fácil fazer a sua própria porta para o castelo.

Pré-requisito: Localizar Terra.

Objeto

Cajado, varinha, peça de joias ou ferramenta de escavação. *Custo de energia para criar:* 200 (500 para um item que moldará pedra).

Localizar Passagem

Informação

Diz ao conjurador a direção e a distância aproximada da passagem mais próxima através de uma cadeia de montanhas. Use os modificadores de longa distância (pág. 14).

Custo: 3.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Localizar Terra.

Geovisão

Comum

Veja através da terra – para encontrar cavernas, corpos de minério, tesouros enterrados, vítimas soterradas, etc. Terra e pedra não cortadas (até 50 metros de profundidade) são transparentes para o alvo, onde quer que ele olhe. Metal não é transparente; também não são as pedras cortadas, tijolos, etc. Assim, essa magia não permite que você olhe através das paredes do castelo.

Esta também é uma magia de Conhecimento.

Duração: 30 segundos.

Custo: 2 por 10 metros de profundidade para conjurar. Mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Moldar Terra.

Objeto

Qualquer objeto. *Custo de energia para criar:* 400.

Terra para Pedra

Comum

Transforma um item de terra ou barro em pedra dura (mas não em pedras preciosas), ou transforma um item de pedra em um metal simples como bronze ou ferro. Pelo dobro do custo de energia, transforma um item de terra ou argila em metal.

Duração: Permanente.

Custo: 3 por metro cúbico (mínimo 3).

Pré-requisitos: aptidão Mágica 1 e Moldar Terra.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 300.

Criar Terra

Comum

Cria uma terra boa e sólida, onde não existia antes. Esta terra deve ser criada em contato com o solo – não pairando no ar ou flutuando no mar!

Duração: Permanente.

Custo: 2 por metro cúbico para criar terra a partir do nada (mínimo 2); 1 por metro cúbico para solidificar a lama em terra boa (mínimo 1).

Pré-requisito: Terra para Pedra.

Objeto

Cajado ou varinha. *Custo de energia para criar:* 500.

Terra para Ar

Comum

Como listada em *Magias do Ar* pág. 25

Carne para Pedra

Comum; Resistida por HT

"Petrifica" um alvo vivo (e todo o seu equipamento!), transformando-o em pedra. Deve afetar *todo* o alvo.

Duração: Instantânea, a menos que seja revertida por Pedra para Carne.

Custo: 10. Pelo dobro do custo, um alvo pode ser transformado em uma estátua metálica.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Terra para Pedra.

Objeto

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.000. O objeto deve tocar a vítima para que a magia funcione.

Pedra para Terra

Comum

Transforma qualquer tipo de pedra (incluindo pedra preciosa) em terra simples. Deve ser conjurada em uma pedra ou bloco inteiro, ao invés de uma parte dela. Essa magia também transmuta metal em pedra, ou transmuta metal em terra pelo dobro do custo.

Duração: Permanente.

Custo: 6 por metro cúbico (mínimo 6).

Pré-requisitos: Terra para Pedra ou quaisquer quatro magias da Terra.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 400.

Prever Movimento da Terra

Informação

Prevê com precisão qualquer deslizamento de terra, terremoto ou atividade vulcânica que possa ocorrer dentro de uma determinada área durante um determinado período. Ele fornece informações aproximadas sobre a natureza, localização e gravidade do desastre iminente. Essa magia não pode prever terremotos ou vulcões criados magicamente.

Custo: 2 vezes a duração da previsão em dias. Dobrar o custo para um lugar fora da área local (além do horizonte). Quadruplicar o custo de um lugar em outro continente.

Tempo de operação: 5 segundos por dia de previsão.

Pré-requisito: Quatro magias da Terra.

Jato de Areia

Comum

Atira um jato fino de partículas de areia de uma mão. A cada turno, o conjurador joga contra DX-4 ou a perícia Ataque Inato para acertar. Este ataque pode ser esquivado ou bloqueado, mas não aparado. Se a magia atingir o rosto, ela não causará nenhum dano, mas temporariamente cegará o alvo, a menos que ele faça um teste de HT.

Se ele falhar no teste de HT, ele ficará cego (veja *Visibilidade*, pág. B394) por um segundo por ponto de energia colocado na magia. Depois que o alvo possa ver novamente, a visão embaçada dá-lhe uma penalidade de -3 a todas as perícias de combate por mais 1d segundos. Em um teste HT criticamente falho, o alvo fica cego por 1d segundos por ponto colocado na magia. Em um teste HT bem-sucedido, a vítima fecha os olhos pela duração da magia e, assim, fica impossibilitada de ver por um segundo. Em um sucesso crítico, a vítima não é afetada.

Duração: 1 segundo.

Custo: 1 a 3. O alcance do jato em metros é igual à energia aplicada nela. Custo para manter é o mesmo.

Pré-requisito: Criar Terra.

Objeto

Joias, cajado ou varinha; utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 600.

Jato de Lama

Comum

Atire um jato fino de lama de um dedo. A cada turno, o conjurador joga contra DX-4 ou a perícia Ataque Inato para acertar. Este ataque pode ser esquivado ou bloqueado, mas não aparado. Ele causa projeção em todos os alvos; podendo matar ou derrubar criaturas voadoras. Isso irá extinguir fogo normal de uma área de um metro de raio.

Se o magia atingir o rosto, ela temporariamente cega o alvo (veja *Visibilidade*, pág. B394), a menos que ele faça um teste de HT. Se ele falhar no teste de HT, cada ponto de energia na magia o cega por um segundo. Depois que o alvo possa ver novamente, a visão embaçada dá-lhe uma penalidade de -3 a todas as perícias de combate por mais 1d segundos. Em uma falha crítica do teste HT, o alvo fica cego por 1d segundos por ponto na magia. Em um teste HT bem-sucedido, a vítima cobre os olhos e, portanto, não consegue ver por um segundo. Em um sucesso crítico, a vítima não é afetada.

Esta também é uma magia da Água.

Duração: 1 segundo.

Custo: 1 a 3. Causa 1d de projeção para cada ponto usado. Alcance é igual ao número de dados. Custo para manter é o mesmo.

Pré-requisitos: Jato de Água e Criar Terra, ou Criar Água e Jato de Areia.

Objeto

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. O jato sai da ponta do item. *Custo de energia para criar:* 600.

Projétil de Pedra

Projétil

Crie uma bola de pedra e dispare de uma das mãos, ferindo qualquer coisa que ela acerte. Esta mágica tem 1/2D 40, Max 80, Prec 2.

Custo: Qualquer quantia até seu nível Aptidão Mágica por segundo, por 3 segundos. O projétil causa 1d+1 de dano por ponto de energia.

Tempo de operação: 1 a 3 segundos.

Pré-requisito: Criar Terra.

Objeto

Cajado ou varinha – o projétil é disparado da ponta do item. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 400.

Geolocomoção

Comum

Passe pela terra como se fosse ar. Com essa magia, o alvo pode atravessar a parede de pedra de uma masmorra ou a parede de terra de uma cabana. Este magia não abre uma passagem para que outros possam seguir. Também não revela o que está do outro lado. Se o conjurador também conhecer Terra para Ar, ele terá automaticamente ar respirável durante sua jornada, sem custo de energia. Caso contrário, ele deve prender a respiração!

Se a magia terminar antes que o alvo chegue ao ar livre, ele será enterrado em terra ou pedra, conforme o caso. Ele não é automaticamente prejudicado, mas irá sufocar (veja *Sufocamento*, pág. B436) se ele não puder escapar.

Duração: 10 segundos.

Custo: 3 para conjurar. 3 para manter. Dobre o custo para passar pela pedra. Triplique o custo para passar pelo metal.

Pré-requisitos: Quatro magias da Terra.

Objeto

Manto cinza ou joias de prata; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 1.200.

Terra para Água

Comum

Transforma a terra em lama (ou água). Vários usos desse magia incluem atolar inimigos ou perseguidores, fazer uma bola de lama para tratar picadas de insetos, amolecer a terra para usar em manequins ou iscas de argila etc.

Esta também é uma magia da Água.

Duração: Permanente.

Custo: 1 por metro cúbico de terra transformada em lama. Duplique para transformar terra em água.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Criar Água e Moldar Terra.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar no alvo. *Custo de energia para criar:* 500.

Petrificação Parcial (MD)

Corpo a Corpo; Resistida por HT

Transforma parte de um alvo vivo em pedra, geralmente deixando-o imóvel, mas ainda capaz de falar ou ser torturado. O conjurador deve tocar no alvo. As partes do corpo tocadas ficam a critério do conjurador; o magia pode petrificar qualquer coisa, de um único dedo a todo o corpo, do pescoço para baixo, mas a cabeça *nunca* pode ser afetada. O metabolismo do sujeito é magicamente alterado para sobreviver à experiência, mas ele compreensivelmente acha a experiência intensamente desconfortável, seja lá o que for feito com ele.

Partes do corpo petrificadas ficam imóveis, dormentes e têm RD 10. As vítimas desta magia sofrem uma penalidade de DX em qualquer ação física que tentem: -1 ou mais, dependendo dos detalhes da conjuração e da ação.

Roupas, joias, etc., podem ser "apanhadas" pela magia e incluídos na petrificação, mas objetos mágicos ou qualquer outra coisa carregada na mão ou em uma mochila permanecem inalterados.

Pedra para Carne ou Remover Maldição são necessárias para anular esta magia.

Duração: Permanente (até ser anulada.

Custo: 12. Custa mais para petrificar objetos maiores, como se fosse uma magia Comum (ou seja, 24 de energia para MT +1, 36 de energia para MT +2, etc.)

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Carne para Pedra.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 1.300.

Chuva de Pedras

Área

Pedras chovem do céu sobre a área, causando 1d-1 de dano por esmagamento por segundo para todos dentro dela. Personagens e criaturas sob a chuva de pedras recebem dano em seus próprios turnos; se menos de um segundo inteiro for gasto na área afetada, o dano é reduzido pela metade (arredondado para baixo).

O magia só pode ser conjurada ao ar livre. Armadura protege da maneira usual. Um escudo com um BD de 2 ou melhor pode ser levantado para bloquear as pedras, mas pode levar dano (pág. B484). Isto requer duas mãos e uma ação Prontidão, e consegue automaticamente proteger o personagem uma vez que o escudo esteja levantado, mas isso não elimina o escudo de suas funções normais de proteção! Objetos inanimados, como prédios, protegem com sua RD.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 1 para conjurar (mínimo 2). Mesmo custo para manter. Pelo dobro do custo básico, a chuva de pedras causa 2d-2 por segundo!

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Criar Terra.

Objeto

Cajado. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 500.

Soterramento

Comum; Resistida por HT

A terra imediatamente engole o alvo. Ele permanece em Animação Suspensa (como na pág. 94), em uma minúscula câmara esférica a 15 metros de profundidade, até ser resgatado por escavação ou pelo reverso dessa magia. Um mago que conjura Soterramento sobre si mesmo pode escolher ficar acordado, mas isso não é sábio a menos que ele tenha algum meio de respirar enquanto soterrado!

Duração: Permanente, a menos que seja revertida por esta magia.

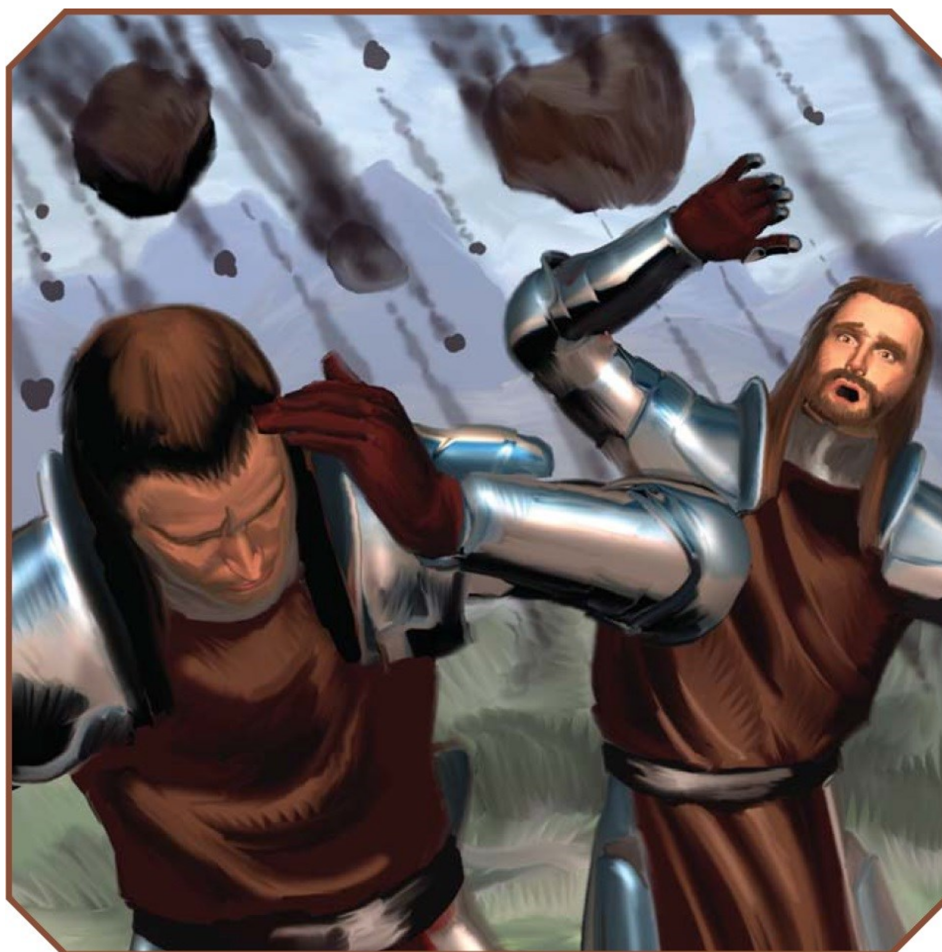
Custo: 10 (mas apenas 6 para reverter um soterramento).

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e cinco magias da Terra.

Objeto

Varinha ou cajado – deve ser de cor preta. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.200. O objeto deve tocar a vítima para que o magia funcione.



Terra Essencial

Comum

Cria a essência mágica da Terra. A Terra essencial é três vezes mais fértil: as plantas germinam três vezes mais rápido e crescem três vezes mais ou maior do que o normal. Além disso, se a Terra Essencial for transformada em pedra através do magia Terra para Pedra, ela será três vezes mais forte (RD e PV); colunas ou blocos cortados de tal pedra suportariam três vezes mais peso. Esta pedra essencial é semelhante ao lendário material inflexível, discutido em mais detalhes no ***GURPS Fantasy***.

Se a Terra Essencial for transformada em metal via Terra para Pedra, esse Metal Essencial também terá o triplo da força (PV, RD e capacidade de carga) do metal normal; isso é semelhante à lendária liga orichalcum, discutido em mais detalhes no ***GURPS Fantasy***.

Duração: Permanente.

Custo: 8 por m³.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Seis magias da Terra.

Objeto

Cajado. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 500.

Pedra para Carne

Comum

Inverte os efeitos de Carne para Pedra e traz a vítima de volta à vida (atordoada). Não pode ser usada para animar uma estátua que nunca esteve viva.

Duração: Instantânea.

Custo: 10. Dobre o custo para restaurar uma pessoa transformada em metal.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Carne para Pedra e Pedra para Terra.



Objeto

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.000. O objeto deve tocar o alvo para que a magia funcione.

Corpo de Pedra (MD)

Comum; Resistida por HT

O alvo se torna uma estátua de pedra animada; ele adquire temporariamente a meta-característica Corpo de Pedra (pág. B263). A roupa também se torna pedra, mas o equipamento carregado não.

Duração: 1 minuto.

Custo: 10 para conjurar. 5 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Pedra para Carne

Objeto

Cajado, varinha ou joias. Só afeta o usuário. *Custo de energia para criar:* 1.500.

Espectro de Metal

Comum; Resistida por HT

Faz com que o alvo fique intangível ao toque do metal. Espadas passam por ele, ele não pode segurar chaves de metal ou usar armadura de metal, ele passa por barras e pisos de metal...

Duração: 1 minuto.

Custo: 7 para conjurar. 4 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Geolocomoção.

Objeto

(a) Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.200. (b) Uma arma metálica pode ser encantada para anular a magia (de modo que ela possa ser empunhada por ou contra um ser com Espectro de Metal). *Custo de energia para criar:* 125 por 500 g de peso (mínimo 500 g).

Purificar Terra

Área

Remove objetos estranhos, venenos e elementos nocivos do solo, tornando-o apto para sustentar plantas em crescimento. Esta magia também corrige quaisquer deficiências na composição do solo. Pequenos objetos estranhos (moedas, pregos) subterrâneos são destruídos; os médios (espadas, granadas de artilharia, baús, estatuetas) "flutuam" para a superfície. Objetos grandes (caixões, paredes, grandes estátuas) farão com que a magia falhe, mas o conjurador tem uma ideia geral do motivo.

Esta também é uma magia com Plantas.

Duração: Permanente.

Custo básico: 2. Dobre o custo em solos pobres, como planícies rochosas ou deserto arenoso.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Criar Terra e Crescer Planta.

Objeto

Cajado. *Custo de energia para criar:* 400.

Tempestade de Areia

Área

Como listada em *Magias do Ar*, pág. 27

Terremoto

Área

Agita a área afetada. O conjurador provavelmente não quer que a área o inclua. Divida a distância real do conjurador até a borda da área afetada em 20 antes de calcular a penalidade de perícia.

A magia deve ser conjurada sobre uma área razoavelmente grande para ser útil. Agitar um canto de um prédio aborrecerá os ocupantes, mas não destruirá o prédio. Custo depende da força do terremoto:

Fraca: Apenas uma demonstração – um leve balanço. Pague o custo básico.

Leve: Pequenos danos aos edifícios. Multiplique o custo básico por 2. Teste DX se necessário, a cada segundo, para aqueles na área afetada se manterem em pé.

Grave: Paredes de pedra racham; torres podem cair. Multiplique o custo básico por 4. Teste DX-3 se necessário, a cada segundo, para aqueles na área afetada se manterem de pé.

Duração: um minuto.

Custo básico: 2 para conjurar. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e pelo menos seis magias da Terra, incluindo Geovisão.

Vulcão

Comum

Faz com que o vapor e a lava sejam expelidos de um ponto de terra escolhido. Este não é uma magia rápida, mas é muito séria! O vulcão começa pequeno – um pequeno buraco cuspindo pedras e vapores – e aumenta seu diâmetro em alguns metros por dia. Esta magia também pode reativar um vulcão adormecido. Quando a magia é permitida terminar, o vulcão deixa de crescer e morrerá em breve (um vulcão adormecido pode permanecer ativo a critério do Mestre).

Duração: um dia.

Custo: 15 para conjurar. 10 para manter.

Tempo de operação: uma hora até os primeiros efeitos serem visíveis. Concentração contínua durante 8 horas por dia é necessária para manter o vulcão em crescimento.

Pré-requisitos: Terremoto e pelo menos seis magias de Fogo.

Alterar Terreno (MD)

Área

Pode ser usada para transformar completamente grandes quantidades de terreno. Se conjurada sobre uma área grande o suficiente, esta magia pode transformar uma cidade em um lago ou mar, ou uma ilha em uma cordilheira.

O perfil do solo (incluindo mar, lago ou leitos de rios) dentro da área afetada pode ser elevado, abaixado ou remodelado conforme a escolha do conjurador, ou alterado na textura para qualquer coisa entre terra macia e areia para granito rígido. Edifícios de pedra ou tijolos e matéria vegetal podem ser transformados em pedra ou terra "natural", mas não vice-versa. Áreas submersas levantadas acima do seu nível natural tornam-se terra seca; qualquer área abaixo do lençol freático local pode ser inundada. O Mestre deve exigir testes de Arquitetura, Artista ou Engenharia se o conjurador tentar alterar a área em algo específico.

Seres e itens soltos na superfície no momento em que a magia é lançada são simplesmente levantados ou abaixados, sem ferimentos pessoais. Se eles estão dentro de edifícios, eles são gentilmente expulsos em vez de sepultados. Claro, se estiverem debaixo d'água, eles podem ter problemas...

Se a mágica é anulada ou dissipada, toda a área retorna à sua condição anterior; até mesmo edifícios e árvores transformados são restaurados.

Duração: 2 dias.

Custo básico: 1 para conjurar (custo mínimo 15). Não pode ser mantida. Volumes com mais de 4 metros podem ser afetados multiplicando o custo básico de acordo.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e todos os quatro feitiços "Moldar" elementos.

Objeto

Uma área pode ser permanentemente alterada por 100 vezes o custo de conjuração.

Deslocar Terreno (MD)

Área; Resistência Especial

Permite que uma área inteira do terreno, com todos os edifícios, animais, plantas e pessoas dentro ou fora dela, seja movida por grandes distâncias. Uma vez que a magia é conjurada, a área a ser transportada desaparece (veja abaixo), substituída por terra nua ou água aberta. O conjurador agora está "carregando" aquela área de forma invisível e intangível (esse fato pode ser determinado Detectar Magia ou algo similar). Seres pegos na área afetada têm um teste de resistência baseado na melhor Vontade entre eles, modificado por -1 para cada metro adicional de raio da área alvo (assim, Deslocar Terreno com um raio de 2 metros é resistido por Vontade-1). Resistência bem sucedida anula a magia.

Uma vez que a conjuração é completada com sucesso, a área alvo "encolhe" em raio à razão de 1 metro por segundo, movendo-se em direção ao conjurador na mesma proporção. Vítimas que forem rápidas devem ser capazes de pular para fora da área conforme ela encolhe (isso tem um bom potencial dramático) – faça testes de DX *e* IQ! Os Mestres podem decidir que isso justifica uma Verificação de Pânico.

Seres capturados pela magia verão um céu revolto e selvagem sobre suas cabeças e uma barreira fisicamente impenetrável ao redor deles. A atmosfera interior permanece respirável e confortável (por isso esta magia não pode ser usada para sufocar alguém!). Magias conjuradas dentro da área atingem automaticamente o conjurador de Deslocar Terreno – assim, um mago encurralado podia caminhar até a borda da área afetada, colocar a mão contra a barreira e conjurar Toque Mortal no conjurador! Magos capturados também podem conjurar Anular Magia ou Contra-Magia na área afetada, forçando a magia a terminar abruptamente se forem bem sucedidos.

Quando o conjurador para de manter a magia, o terreno reaparece. A localização do conjurador vai estar em qualquer lugar dentro da área ou em sua borda. A área alvo "expande" de volta ao tamanho normal na mesma taxa que diminuiu. Se não houver espaço adequado disponível, qualquer coisa no caminho é movida para o lado, como Moldar Terra.

O conjurador não pode usar esta magia novamente por um dia inteiro. A área alvo ou qualquer parte dela não pode ser movida novamente por esta magia (de qualquer conjurador ou objeto mágico) pelo mesmo período. Conjurada em uma área grande o suficiente, essa magia pode colocar montanhas no meio de planícies, águas abertas (tão profundas quanto a metade do raio de efeito, transportadas do lago ou do oceano) no meio de um deserto – ou mudar ilhas para o interior por quilômetros para formar colinas!

Duração: 1 hora (Os efeitos, uma vez que a área é "colocada", são permanentes).

Custo básico: 10 para conjurar. 8 para manter.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Alterar Terreno e Esconder Objeto.

Objeto

Cajado. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 3.000.

Evocar Elemental da Terra, Controlar Elemental da Terra, Criar Elemental da Terra

veja pág. 27-28

Elemental da Terra Pequeno

Este é o elemental da terra básico que é convocado conjurando Convocar Elemental da Terra com o custo mínimo de energia de 4. Mais energia colocada na magia convoca um elemental mais poderoso. Geralmente, isso significa simplesmente um elemental maior; 1 ponto de energia é igual a 1 ponto adicional de ST, 5 PV ou 2 pontos de RD. No entanto, o Mestre pode optar por construir um elemental mais exótico, adicionando traços incomuns ao modelo a seguir, ou trabalhando um a partir do zero.

Elemental da Terra Pequeno

40 pontos

Modificadores de Atributos: ST+1 [10]; DX-2 [-40]; IQ-4 [-80].

Modificadores de Características Secundárias: MT -1.

Vantagens: Não Respira [20]; Não Come Nem Bebe [10]; Não Dorme [20]; RD 2 [10]; Imunidade a Danos no Metabolismo [30]; Tolerância à Ferimentos (Homogêneo) [40]; Resistência à Pressão 3 [15]; Resistência ao Vácuo [5].

Capítulo Oito
Magias de Encantamento

Hawthorne escolheu reverentemente a última agulha de um prato raso de óleo de salamandra. Passou algumas vezes sobre o ônix, a opala e a barra de platina, falou algumas palavras impronunciáveis e mergulhou cuidadosamente a ponta na tinta especial que importara do outro lado do Bight. Então, lentamente, ele inseriu a agulha na pele do peito do seu cliente. Ele soltou a agulha; ela ficou no lugar. Ele falou a palavra final do encantamento, e a agulha ficou azul por um momento. O cliente fez uma careta.

"Acabamos", disse Hawthorne enquanto recuperava as agulhas e deu um passo para trás para dar uma última olhada no intrincado padrão que traçara no corpo do cliente durante a maior parte do ano. "Seu amuleto está terminado e irá protegê-lo indefinidamente, desde que o padrão permaneça intacto.

"Obrigado novamente pela oportunidade de trabalhar nisso. Meu parceiro e eu estamos fazendo principalmente Gemas de Energia desde que nos estabelecemos, e para trabalhar em um projeto como este é... bem, realmente maravilhoso.

"Se não é uma intrusão, no entanto... Por que você escolheu ter este amuleto feito desta maneira?"

O cliente sorriu ferozmente, puxando uma camisa para cobrir a elaborada tatuagem.

"Eu estou indo ver um velho conhecido que é muito restrito sobre pessoas carregando objetos mágicos em sua casa. E bem... me acertar com um relâmpago uma vez, vergonha para ele. Me acertar com um relâmpago duas vezes, vergonha para mim".



Essas magias permitem que magos façam e desfaçam itens permanentemente mágicos. Eles só podem ser conjurados com magia cerimonial (pág. 12). Um PJ só pode aprender essas magias com a permissão do Mestre; quase todos eles só estão disponíveis para magos bastante avançados.

Encantar (MD)

Encantamento

Um pré-requisito para todas as outras magias de Encantamento, *exceto* Pergaminho Mágico. Para encantar um objeto, o conjurador também deve conhecer essa magia. O conjurador joga contra a *menor* de sua perícia com esta magia e a magia específica que ele deseja colocar no item. Se ele tiver assistentes, eles devem ter perícia 15 ou mais com as duas magias, mas o teste é baseado na perícia do conjurador.

Duração: Itens mágicos são permanentes até serem destruídos.

Custo e Tempo: Veja Encantamento (pág. 16).

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e pelo menos uma magia de cada uma de 10 outras escolas.

Encantamento Temporário

Encantamento

Isso permite que o mago crie objetos mágicos que só funcionam algumas vezes antes de perder o encantamento, com uma economia substancial no custo de energia (e, portanto, no tempo).

Um objeto pode ser temporariamente encantado a um custo de energia de 15% do custo normal de um objeto desse tipo por uso. Um objeto com um único uso pode ser criado por 15% da energia normal, dois usos custariam 30%, quatro custariam 60% (custo muito efetivo na maioria das circunstâncias) e o custo de um objeto limitado a 7 ou mais usos na verdade excede o custo de um objeto permanente.

O objeto encantado temporariamente age, em todos os aspectos, como um item normal desse tipo até que todos os seus usos sejam consumidos. Depois que todos os usos do objeto temporário desaparecerem, o objeto não será mais mágico.

A magia Encantamento Temporário é usada no lugar da magia Encantar. Um único objeto não pode ser encantado com magias temporárias e permanentes simultaneamente.

O Encantamento Temporário só pode ser usado para dar aos objetos uma habilidade única de conjurar uma certa magia – não para conjurar a magia no objeto. Por exemplo, um mago não poderia fazer um conjunto de armaduras invisíveis de uso único – ela nunca se desgastaria. Ele

poderia dar à armadura a habilidade de conjurar a magia Invisibilidade em si mesmo com os custos normais de energia e duração.

Encantamento Temporário não pode ser usado em conjunto com nenhuma escola de Encantamento ou Meta-Magia, exceto as seguintes: Feitiço, Limite, Conexão, Nome, Energização e Velocidade. O Encantamento Temporário não pode ser usado para reduzir ainda mais o custo de encantamentos que já têm uso limitado (por exemplo, Espírito da Caveira).

Duração: Até que todos os objetos tenham sido gastos.

Custo e tempo: Veja Encantamento, pág. 16

Pré-requisito: Encantar.

Pergaminho Mágico

Encantamento

Escreva um pergaminho mágico carregado com uma magia de uma das outras escolas. Se um mago que entende o idioma do pergaminho com compreensão Com Sotaque ou melhor o lê em voz alta, o pergaminho conjura sua magia, após o qual seu poder se dissipa e a escrita no pergaminho desaparece. Ler um pergaminho requer o dobro do Tempo de operação normal para a magia; o mago lendo o pergaminho paga o custo normal de energia. Nenhum teste de perícia é requerido quando a magia é lida a menos que seja Resistida. Nesse caso, jogue usando o nível de perícia do mago que escreveu o pergaminho.

A pronúncia é importante quando se lê um pergaminho em voz alta! Se o mago que lê o pergaminho tiver uma compreensão *falada* Com Sotaque do idioma do pergaminho, o pergaminho conjura sua magia com uma penalidade de -1; se ele tiver compreensão falada Rudimentar, o pergaminho é conjurado com -3. Se ele tem Nenhum, ele não pode articular as palavras corretamente e não pode conjurar a magia.

Um pergaminho pode ser lido silenciosamente, para ver o que ele diz. Qualquer mago que entenda a língua saberá qual magia deve estar lá. Isso não conjura a magia!

As magias podem ser escritas em qualquer material, mas o pergaminho é tradicional. Danos a um pergaminho não afetam seu poder, desde que o pergaminho seja legível.

Tempo de operação: O número de dias necessários para escrever um pergaminho é igual ao custo de energia necessário para conjurar a magia originalmente (custo básico para magias de área), sem contar nenhum bônus pela perícia. Multiplique isso por $33 (ou a taxa de encantamento por ponto usual do cenário; consulte as pág. 21-22) para obter o valor de mercado normal do pergaminho.

Exemplo: A magia Visão Traseira normalmente custa 3 de energia para conjurar. Um pergaminho de Visão Traseira levaria 3 dias inteiros para escrever, e normalmente custaria $100. No final do tempo de escrita, o Mestre joga contra a perícia do escritor com Pergaminho Mágico ou da magia sendo escrita – o que for menor. Um teste bem sucedido significa que a magia é boa. Uma falha significa que o pergaminho não funcionará. Uma falha crítica significa que vai conjurar uma magia falha!

Duração: Enquanto a magia iria durar normalmente. O mago que lê o pergaminho pode manter a magia, se puder ser mantida normalmente.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e deve ter pelo menos compreensão Com Sotaque na escrita da língua que o pergaminho será escrito. Um mago não pode escrever um pergaminho para uma magia que ele não conhece.

Feitiço

Encantamento

Torna o item impossível de largar/tirar/soltar etc. Em si, esse efeito é apenas inconveniente, e pode até ser útil – por exemplo, você nunca largará uma arma enfeitiçada, e um par de óculos nunca vai cair. No entanto, se o objeto enfeitiçado tiver outra magia maligna, ele se tornará muito mais perigoso. O efeito do feitiço está "sempre ativo".

Para escapar de um objeto enfeitiçado, você deve remover ou suprimir o encantamento, encontrar alguém para conjurar uma magia Remover Maldição ou amputar a parte do corpo envolvida. As tentativas de quebrar ou cortar o item enfeitiçado falharão (ou resultarão em amputação). Os Mestres devem permitir que esta regra tenha resultados ilógicos, se necessário, para manter o objeto enfeitiçado na vítima. Feitiços não são lógicos!

Um Feitiço pode ser limitado por uma magia Conexão ou Senha. Por exemplo, um anel poderia ser feito com uma magia Feitiço, Cegar e a senha "Gesundheit". Qualquer um que usasse o anel ficaria cego – mas se dissessem a palavra mágica, o anel cairia!

Custo de energia para criar: 200.

Pré-requisito: Encantar.

Energização

Encantamento

Torna um item mágico parcial ou completamente "autoalimentado". Cada ponto de Energização reduz o custo de energia para *conjurar* ou para *manter* qualquer magia no objeto em um. Divida este bônus em uma área de mana baixa (arredondar para baixo); dobre em uma área de mana alta ou muito alta. Energização não tem efeito sobre o custo de energia das magias do *usuário*!

Se a Energização reduzir o custo para *manter* uma magia a zero, trate o objeto como "sempre ativo" depois que o custo de conjuração for pago – mas o usuário deve permanecer acordado para manter a magia. Se Energização reduzir o custo de *conjuração* para zero, o objeto estará "sempre ativo" para todos os fins, embora o proprietário possa desativá-lo se desejar.

Custo de Energia: Veja a tabela abaixo.

Energia	Custo
1 ponto	500
2 pontos	1.000
3 pontos	2.000
4 pontos	4.000

Dobre o custo para cada ponto adicional. Pode ser reformulada em um nível mais alto, conforme Precisão (pág. 65).

Pré-requisitos: Encantar e Recuperar.

Velocidade

Encantamento

Diminui o Tempo de Operação de qualquer outro encantamento em um objeto encantado com Velocidade. Cada ponto de Velocidade reduz o Tempo de operação ao meio, assim como a perícia de um mago. Se o Tempo de Operação for reduzido para menos de 1 segundo, o objeto pode ser usado para conjurar uma magia sem concentração.

Custo de Energia: Veja a tabela abaixo.

Energia	Custo
1 ponto	500
2 pontos	1.000
3 pontos	2.000
4 pontos	4.000

Dobre o custo para cada ponto adicional. Pode ser reformulado em um nível mais alto, conforme Precisão (pág. 65).

Pré-requisitos: Encantar e Apressar.

Remover Encantamento

Encantamento

Remove uma magia de encantamento do objeto alvo. Isso não afeta outros encantamentos no mesmo objeto. *Exceção:* Uma tentativa fracassada de remover um Encantamento Limitante remove todos os encantamentos do objeto.

Modificadores de perícia: -3 se o conjurador não souber como conjurar o encantamento que ele está tentando remover. -3 se ele não sabe exatamente o que é essa mágica. -3 para cada outra magia no objeto. Estes são cumulativos.

Duração: A remoção é permanente.

Custo: 100 ou 1/10 do custo para colocar o encantamento originalmente, o que for maior.

Tempo de operação: Veja Encantamento (pág. 16).

Pré-requisito: Encantar.

Suspender Encantamento

Encantamento

Como Remover Encantamento, mas o encantamento é meramente suprimido. Parece desaparecer, mas reaparece quando a magia Suspender Encantamento terminar. Se alguém tentar estudar ou detectar um encantamento suspenso, ele resiste à magia de informação a -5.

Modificadores de perícia: -3 se o conjurador não souber como conjurar o encantamento que ele está tentando suspender. -3 se ele não sabe exatamente o que é essa mágica. -3 para cada outra magia no objeto. Estes são cumulativos.

Duração: Uma hora.

Custo: 25 ou 1/100 do custo para colocar o encantamento originalmente, o que for maior. Metade desse valor para manter.

Pré-requisito: Encantar.

Imunidade a Encantamento

Encantamento

Um objeto encantado com esta magia resiste a tentativas de encantar ainda mais, impondo uma penalidade no teste de perícia de encantamento. Além disso, esse encanto resiste a qualquer tentativa de removê-lo ou suspendê-lo, impondo o *dobro* da penalidade regular.

É possível para o mago definir Imunidade a Encantamento para não resistir a encantamentos adicionais específicos, mas o próprio mago deve conjurar essas magias ou estar presente durante toda a conjuração.

Custo de Energia: Veja a tabela abaixo.

Penalidade	*Custo*
-1	50
-2	100
-3	200
-4	500
-5	1.00

Pré-requisito: Qualquer Limitar Encantamento (veja pág. 68).

Pequeno Desejo (MD)

Encantamento

Esta magia, como as magias mais poderosas de Desejo (abaixo), deve ser conjurada em um anel, amuleto ou joia. O usuário desse item pode então especificar o resultado de qualquer jogada de um dado feito em sua presença, logo antes que o teste seja feito – exceto um teste de dados envolvendo magia. Isto não é uma "ação". Não leva tempo e pode ser feito a qualquer momento. Uma vez usado, um desejo é perdido.

Apenas um teste ou ação pode ser afetada por um desejo; você poderia usar um desejo em seu teste de ataque ou no dano, mas não em ambos. Os Mestres devem se sentir livres para proibir qualquer uso que considerem abusivo ou desequilibrado.

Custo: 180.

Pré-requisito: Encantar.

Talismã

Encantamento

Um talismã é um item que concede ao usuário uma vantagem *única* quando atacado por uma magia específica ou ataque ou aflição não-mágica. O encantamento do talismã aumenta o teste de resistência, o teste de atributo ou o teste de defesa contra seu ataque ou aflição específica. O talismã está sempre "ativo" enquanto usado ou em contato físico com seu dono; caso contrário, fica inativo. Dura até que a coisa que ele protege aconteça; então perde seu encantamento. Os talismãs podem proteger contra doenças, flechas, maldições, relâmpagos e outras calamidades.

Embora a maioria dos talismãs seja criada usando peças de joalheria, qualquer objeto pode ser encantado. É até possível *tatuar* um talismã em seu portador! Ao criar um talismã contra uma magia, o mago usa a perícia mais baixa com Talismã e a magia sendo oposta.

Cada proteção é uma magia diferente, para ser aprendida separadamente. Talismãs também funcionam contra variantes da magia básica: um talismã contra Bola de Fogo também funciona contra Bola de Fogo Explosiva.

Os alquimistas podem criar objetos mágicos chamados talismãs (pág. 220); eles são, no entanto, diferentes aos objetos produzidos por essa magia.

Custo de Energia: Veja a tabela abaixo.

Proteção	*Custo*
1 ponto	15
2 pontos	45
3 pontos	90
4 pontos	150

Pré-requisitos: Encantar e a magia a ser combatida pelo talismã (se houver).

Amuleto

Encantamento

Um amuleto é um item que concede ao usuário resistência mágica contra uma magia específica. Amuletos são muitas vezes encantados com várias magias de Amuleto, para cobrir um amplo espectro de efeitos. Embora a maioria dos amuletos sejam peças de joalheria, qualquer objeto pode ser encantado. É até possível *tatuar* um amuleto no seu portador!

O mago usa a menor de suas perícias com Amuleto e a magia sendo oposta. Amuletos também funcionam contra variantes da magia básica: um amuleto contra Bola de Fogo também funciona contra Bola de Fogo Explosiva.

Os alquimistas podem criar objetos mágicos chamados amuletos (pág. 220); embora eles tenham uma função similar, eles não são os mesmos que os objetos produzidos por esta magia.

Custo de energia para criar: 50 por ponto de resistência á magia concedido ao amuleto (máximo de 5).

Pré-requisito: A magia Talismã apropriada (isto é, para aprender a magia Amuleto para proteger de Pânico, o conjurador deve conhecer a magia Talismã para Pânico).

Vestuário Ajustável

Encantamento

Faz com que uma peça de roupa seja ajustada para servir a quem a usa, dentro dos limites. O ajuste ocorre quando o usuário começa a vestir, então o encantamento não seja desco-

berto se alguém pegar o item e descartá-lo imediatamente como "obviamente" no tamanho errado. Quando removido, o item retorna ao tamanho original. A mudança no tamanho também altera o peso; um objeto que dobra de tamanho aumentará seu peso oito vezes.

Esse encantamento é raro; poucos encantadores precisam fazer roupas encantadas de "tamanho que serve para todos". Às vezes é encontrado em trajes teatrais extremamente caros. Ele também é usado quando o item é destinado a sobreviver ao usuário original e, muitas vezes, deixado para pretensas heranças.

Custo de energia para criar: O custo para encantar uma camisa de pano ou um par de calças que pode aumentar ou diminuir em tamanho em 10% é 50. Esse custo varia muito, dependendo do tamanho, materiais e adaptabilidade; frações são arredondadas para cima.

Para luvas, botas, sapatos, cinto, chapéu ou itens pequenos semelhantes, reduza pela metade o custo. Para algo como anel ou brincos, use um terço do custo. Para sobretudos ou um vestido de corpo inteiro, dobre o custo. Para um traje de pressão ou outro item que literalmente cubra todo o corpo, triplique o custo.

Um item com algumas peças de metal incidentais (zíperes, botões, etc.) conta como "tecido", assim como o couro fino. Couro grosso o suficiente para ter RD, dobre o custo. Armadura de escamas, cota de malha ou itens semelhantes triplica o custo. A armadura de placas e outras roupas de metal sólido multiplicam o custo por cinco. Para roupas excepcionalmente leves (um véu ou lingerie), a metade do custo.

Se o item pode ajustar o tamanho em 25%, o dobro do custo. Se ele pode reduzir pela metade ou dobrar de tamanho, custo triplo. Se ele puder diminuir para 1/5 do tamanho, ou aumentar para cinco vezes o tamanho, custo quadruplicado.

Pré-requisitos: Encantar e Remodelar.

Golem (MD)

Encantamento

Crie e anime um servo ou guerreiro permanente. Os Golens são excelentes guerreiros; eles nunca se cansam e são imunes a atordoamento, dor e coisas do tipo. Da mesma forma, não há nenhuma magia conhecida para "roubar" um golem de seu criador. A magia é permanente; o golem está "sempre ativo". Um golem segue ordens verbais de seu criador; o criador pode instruí-lo a obedecer aos outros. Ele entende apenas uma língua (que deve ser falada pelo conjurador). Não toma iniciativa, e ignora qualquer situação para a qual não tenha recebido ordens. No entanto, nunca esquece nada do que vê ou é contado.

Golens não se curam sozinhos e são destruídos se reduzidos a -PV. Eles podem ser consertados com Magias de Cura (exceto Ressurreição) se forem conjuradas pelo criador do golem. Não há outra maneira de reparar um golem. Para criar um golem, o criador deve fazer seu corpo – fazendo todo o trabalho sozinho – e depois animá-lo com essa magia. Uma vez animado, um golem dura até ser reduzido a 0 HP ou até que seu criador o ordene a parar de funcionar. Nenhuma concentração ou manutenção é necessária para controlar um golem.

Um golem de barro básico (veja a caixa de texto) custa 250 de energia para encantar. Um golem mais poderoso custa 2 de energia adicional para cada ponto de personagem extra de habilidades adicionadas ao golem. Na maioria dos casos, as habilidades adicionais devem ser restritas a ST, PV e RD extras (uma regra prática: 20 pontos de energia compram 1 ST, 5 PV ou 2 RD); no entanto, os Mestres podem permitir mudanças mais radicais no golem básico se eles se sentirem confortáveis fazendo isso. Golems mais poderosos podem exigir materiais mais duráveis (e mais caros), aumentando o custo e o tempo necessários para criar o corpo do golem. (Opcionalmente, o Mestre pode permitir golens menos poderosos; golens valendo menos que 0 pontos custam 2 de energia menos para cada ponto de personagem abaixo de zero, até um mínimo de 130 de energia.)

Custo de energia para criar: 250 ou mais.

Pré-requisitos: Encantar, Moldar Terra e Animação. Outras magias podem ser necessárias para trabalhar com materiais incomuns, como Moldar Planta para um golem de madeira ou Restauração para um golem de carne.

Golem de Barro

O barro é o material padrão para os golens; é facilmente moldável, tanto fisicamente como sobrenaturalmente. Os encantadores de Golem frequentemente trabalham com materiais mais difíceis – pedra, plástico, carne – mas se um golem é necessário com pressa, a maioria dos encantadores retorna ao barro.

Golem de Barro

0 pontos

Modificadores de Atributos: ST+5 [50]; DX+1 [20]; IQ-2 [-40]; HT+4 [40].

Vantagens: Não Respira [20]; Não Come Nem Bebe [10]; Não Dorme [20]; Hipoalgia [10]; Imunidade a Danos Metabólicos [30]; Tolerância à Ferimentos (Homogêneo, Sem Sangue) [45]; Obstinado [5]; Idade Imutável [15]; Fleuma [15]; Resistência ao Vácuo [5].

Desvantagens: Autômato [-85]; Incapaz de Aprender [-30]; Voz Irritante [-10]; Disosmia [-5]; Reprogramável [-10]; Estigma Social (Propriedade Valiosa) [-10]; Sem Recuperação (Total) [-30]; Não Natural [-50]; Riqueza (Falido) [-25].

Características: Não tem nem gasta pontos de fadiga.

Perícias: 10 pontos de perícias apropriadas para a função pretendida para o golem [10].

Golens são excelentes guerreiros; eles nunca se cansam, e são imunes a atordoamento, dor, e coisas do tipo.

Bloqueio de Impressões

Encantamento

Localizadora (pág. 105) e magias relacionadas requerem um objeto associado ao objeto ou pessoa procurada para funcionar. O Encantamento Bloqueio de Impressões cria um contêiner que permite que as pessoas carreguem objetos sem que elas se tornem "associados" à quem o carrega.

Um objeto em um contêiner bloqueador fechado retém as impressões que tinha quando o contêiner foi fechado. Se removido, manipulado brevemente e substituído, o objeto adquirirá uma impressão muito fraca do manipulador, mas não será suficiente para uma magia Localizadora, a menos que o manipulador o faça uma vez por dia durante *décadas*. É possível que um objeto em um contêiner bloqueador ainda seja útil; por exemplo, um livro aberto em uma página importante e armazenado em um recipiente de vidro ainda pode ser lido! Em níveis tecnológicos suficientemente avançados, um "waldo" ou caixa de manipulação remota pode ser encantado, permitindo o manuseio do objeto sem abrir a caixa.

Em alguns cenários, esses contêineres também podem ser usados para preservar evidências. Se um objeto pertencer a uma pessoa por um longo período e depois for transferido para um novo proprietário, as impressões do proprietário original poderão se desgastar. Um contêiner bloqueador preserva as impressões do proprietário original. (Em outros cenários, as impressões nunca se desgastam; elas apenas se acumulam, portanto, um item pode ser usado para conjurar Localizadora em qualquer proprietário anterior.)

Custo de energia para criar: 20 por 500g de capacidade, mínimo 20.

Pré-requisitos: Encantar, Localizadora e Resguardar.

Malefício (MD)

Encantamento

Através deste encanto, o conjurador pode colocar uma vítima como seu escravo. Ele deve modelar um boneco (geralmente de cera, mas argila, palha e outros materiais podem ser apropriados com a permissão do Mestre) com algo que seja pessoalmente relevante para o alvo embutido nele. Partes do corpo (corte de unha, pelos, sangue, cuspe, etc.) permitem uma moldagem com a perícia básica. Outros itens permitem uma conjuração com uma penalidade variável; por exemplo, os fios de uma camisa usada por anos podem valer -2, enquanto pó de uma pegada fresca pode valer -6.

Malefício é uma magia duradoura (pág. 10) que continua até que sua Resistência seja reduzida a 0. Ela começa com uma Resistência igual à perícia efetiva de seu conjurador.

O boneco pode ser usado por seu criador (e mais ninguém) para conjurar magias nocivas (como Dor) no alvo, a um custo normal de energia, *ignorando as penalidades de distância*. O conjurador usa a menor da Resistência do Malefício e sua perícia com a magia canalizada. O alvo resiste a todos esses ataques, mesmo que a magia normalmente não seja Resistida (magias sem regras de resistência normais são Resistidas por HT quando conjuradas através de um boneco de Malefício).

Se a vítima resiste à primeira magia conjurada sobre ele através do boneco, o encantamento é imediatamente anulado. Caso contrário, toda resistência bem-sucedida simplesmente enfraquece o Malefício, reduzindo sua Resistência em 1. Ao atingir Resistência 0, o Malefício se dissipa (embora o boneco ainda seja um item viável para o reencantamento, e sua associação mágica com os deslocamentos do alvo terá uma penalidade de um ponto na conjuração). Uma falha crítica pela magia canalizada ou um sucesso crítico pelo alvo também quebra o encantamento, reduzindo a resistência do boneco a zero.

Destruir o boneco quebra a magia, mas também inflige no alvo um Toque Mortal (pág. 41) de tantos dados quanto a Resistência atual do Malefício dividido por 5 (arredondado para baixo, máximo de 3d). Este dano ocorre enquanto o Malefício tiver qualquer Resistência restante. Remover Maldição libera o alvo do Malefício sem causar dano a ele.

Custo de energia para criar: 250. A cera e os ingredientes especiais custam $500.

Pré-requisitos: Encantar e Localizadora.

Enfeitiçar (MD)

Encantamento; Resistência Especial

Enfeitiçar é uma magia duradoura, geralmente maligna, mas às vezes benéfica, conjurada em um único ser. O processo requer algo que seja pessoalmente relevante para o alvo; use os modificadores listados em Malefício.

A jogada da conjuração da magia é determinada pela *menor* de suas perícias com esta magia e a magia específica sendo colocada no alvo. Se o conjurador tiver assistentes, suas perícias com as duas magias devem ser maiores ou iguais a 15, mas o teste é baseado na perícia do conjurador.

Possíveis feitiços incluem algumas magias de Controle do Corpo ou da Mente e outras como Meamorfosear Outros, Carne para Pedra, as várias magias de "Corpo de", Caminhar no Ar, os várias magias "Imunidade", Esconder, Invisibilidade, as várias magias de "Visão" e Forma de Planta Sobre Outros. Em todos os casos, deve ser uma magia Comum que possa ser mantida.

Quando a magia é conjurada, o alvo recebe um teste de resistência se a magia do objeto permitir. A distância *não* é um fator. Remover Maldição é efetivo contra qualquer feitiço.

O custo do encantamento pode ser reduzido se o conjurador incluir uma "cláusula de escape" – uma ação ou condição particular que quebrará a magia. Exemplos incluem falar uma palavra mágica, ser beijado como um gesto de amor verdadeiro, abster-se de falar por três anos e assim por diante. O valor da redução de energia depende de quão difícil será a condição para se encontrar – e a "cláusula de escape" deve ser pelo menos possível para valer qualquer redução. O "desconto" pode ser qualquer coisa de 10% (para condições verdadeiramente difíceis ou diferentes) até 90% (para algo que o alvo poderia facilmente e automaticamente fazer, e descobrir facilmente)

Custo de energia para criar: 200 vezes o custo de da magia sendo colocada sobre o alvo.

Pré-requisito: Malefício.

Pedra Mágica

Encantamento

Uma pedra mágica armazena uma magia até que alguém (até mesmo um não-mago) a use. O usuário da pedra se concentra por um segundo enquanto esmaga a pedra mágica em sua mão, conjurando a magia. No início do seu próximo turno, jogue contra o Poder da magia. Se o teste for bem sucedido, a magia é conjurada. Se falhar, a pedra é simplesmente desperdiçada. Se a pedra for esmagada *sem* o segundo de concentração necessário, é como se fosse desperdiçada.

A energia da magia está incluída no encantamento; nenhuma é requerida do usuário, que também não pode optar por fornecer qualquer poder para manter a magia. Da mesma forma, ele não pode cancelar a magia uma vez lançada, embora o criador da pedra possa especificar uma duração menor do que o normal e também investir energia extra no encantamento para que a magia se mantenha. Uma pessoa pode usar apenas uma magia por segundo.

Uma pedra mágica deve ser feita de uma joia no valor de $\$10 \times P^2 + \$40 \times P$, onde P é a energia máxima da magia que pode estar contida.

Seja cuidadoso com o que deseja. Você pode ser atendido.

Qualquer magia, exceto uma magia de Bloqueio ou Encantamento, pode ser armazenada em uma pedra mágica. Encantamentos Limitadores podem ser colocados na pedra. Se a magia armazenada na pedra requer que o conjurador conheça outra magia (Contra-Magia, por exemplo), essa outra magia deve ser especificada no momento da criação. Assim, é possível criar uma pedra mágica que irá anular uma magia *específica*, mas é impossível criar uma pedra mágica com uma Contra-Magia genérica.

Também é possível criar pedras mágicas que, quando esmagadas, não conjuram a mágica *para* o usuário, mas sim *nele*!

Analisar Magia revela qual magia uma pedra mágica contém, se a magia será conjurada para ou no conjurador, quanta energia foi investida, etc. (uma pergunta por conjuração).

Custo de energia para criar: 20 vezes o custo de conjuração da magia, incluindo o custo de manutenção, se desejado.

Pré-requisitos: Encantar e Atrasar.

Desejo (MD)

Encantamento

Permite que a pessoa deseje mudar o passado muito recente. Ela apaga qualquer jogada de dados recém terminada – exceto uma jogada de dados para conjurar magias – e o substitui pela jogada desejada de quem desejou. As restrições de uso do Pequeno Desejo também se aplicam ao Desejo.

Custo: 250.

Pré-requisitos: Pequeno Desejo e pelo menos uma magia de cada uma das 15 escolas diferentes.

Encobrir

Encantamento

Quando conjurado em um objeto, Encobrir o torna maior por dentro do que por fora. Pode ser usada em um bolso, bolsa, gaveta, jarro – tudo o que normalmente pode conter outras coisas. O conjurador pode adicionar qualquer quantia de capacidade em quilogramas que ele puder pagar, enquanto aumenta o tamanho do "interior" em 1 metro cúbico para cada quilograma; o espaço extra pode estar oculto por um fundo falso, etc. Dependendo da energia usada para conjurar a magia, os objetos dentro do Encobrir podem ou não contar como carga. O conteúdo desaparece para sempre se o objeto for destruído. O tempo necessário para encontrar um objeto em um Encobrir depende de quão profundo ele é!

Um Encobrir grande o suficiente poderia sustentar uma pessoa. Não há problema com ar, a menos que o Encobrir esteja selado.

Custo de energia para criar: 10 por quilograma de capacidade extra se os objetos contam como carga; 200 se não.

Pré-requisito: Encantar, Criar Objeto e Reduzir Peso.

Vazamento

Encantamento

Uma perversão da magia Cornucópia (pág. 64). A bolsa, carteira, aljava, mochila ou outro recipiente encantado terá uma estranha tendência a "perder" o que for colocado nele (moedas, flechas, roupas, etc.). Uma bolsa vazante perderia uma ou duas moedas por dia, uma aljava com Vazamento perderia uma ou duas flechas por dia, uma mochila com Vazamento perderia uma peça de equipamento de vez em quando... Os itens perdidos podem "cair" para fora do recipiente, serem levados por ladrões ou desaparecer magicamente no ar (como a imaginação do Mestre quiser). Seres vivos não são afetados.

Custo de energia para criar: 100.

Pré-requisito: Encobrir.

Simulacro (MD)

Encantamento

Cria um golem na imagem exata de uma vítima em particular. O golem deve ser preparado para um alvo específico; isso requer a incorporação de algo do corpo original (cabelo, sangue, etc.) na criação. Caso contrário, qualquer material apropriado para golens (argila, pedra, carne, etc.) pode ser usado, junto com qualquer outro material que o Mestre aprovar. Uma magia Moldar apropriada ou teste da perícia Artista (Escultura) com -10 é necessária para conseguir uma boa semelhança – o usuário não precisa fazer isso sozinho. O simulacro, uma vez encantado, parece idêntico ao alvo (incluindo detalhes como a cor dos olhos e o tom da pele) através de uma espécie de Disfarce Ilusório Perfeito.

O simulacro tem os mesmos atributos que o golem subjacente. Golens pretendidos como simulacros são frequentemente projetados com IQ mais alto do que golens comuns, para melhorar a imitação.

Uma vez que o simulacro é ativado, ele assume a persona e o conhecimento do alvo, *conforme o conjurador os percebe*. Isto é, o Simulacro não pode saber algo que o alvo faz se o conjurador não fizer. Testes de IQ podem ser exigidos do conjurador à medida que surgem desafios (qual era o nome do seu tio-avô, afinal?). Como qualquer golem, o simulacro está sob o controle direto do conjurador.

Tempo para construir o corpo: Igual ao golem subjacente, adicionando uma semana de trabalho.

Custo de energia para ativar: O dobro do golem subjacente.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3, Golem, Ilusão Perfeita e Disfarce Ilusório.

Doppelgänger (MD)

Encantamento

Um Doppelgänger é uma duplicata de uma pessoa, fabricada através de magia poderosa. O Doppelgänger deve ser preparado para um alvo específico; é necessária uma amostra do corpo do alvo (cabelo, sangue, etc.) e uma posse pessoal estimada do alvo. Uma estátua do original deve ser esculpida, usando algum "material" puro elementar – gelo puro ou neve do topo de uma montanha, pedra ou fogo das entranhas de um vulcão, e assim por diante são todos materiais apropriados. A semelhança é alcançada com uma magia Moldar apropriada ou perícia Artista (Escultura) com -10.

O Doppelgänger tem todos os atributos, perícias e conhecimentos do original, com exceção da magia; não tem Aptidão Mágica e não pode conjurar magias. Obtém seu conhecimento do objeto incorporado; qualquer coisa que a magia História possa adivinhar, ele saberá. Ele age como o original, se o criador do Doppelgänger o escravizasse. Suspender Maldição o paralisa, e Remover Maldição o destrói. Quando destruído, tudo o que resta é uma massa do material original (uma poça de água, um monte de terra, uma súbita onda de chamas) e as posses pessoais.

É muito difícil detectar o truque. Sempre que o Mestre julgar uma magia de Informação não falhar em dizer se é a cópia ou o original, ele deve deixar a magia Doppelgänger resistir. A magia Aura e a vantagem Empatia seriam Resistidos, por exemplo.

Tempo para construir o corpo: 6 semanas de trabalho.

Custo de energia para ativar: 1.000.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3, Golem, História e Escravizar.



Grande Desejo (MD)

Encantamento

Esta magia pode fazer praticamente qualquer coisa. Em particular:

(1) Pode ser usado para conjurar qualquer magia, sem custo de energia, com sucesso automático e sem chance de resistência (para magias com custo variável, a energia máxima disponível é 1.000). O conjurador não precisa conhecer a magia, ou mesmo tê-la em um livro – ele só precisa saber que a magia existe. Se a magia é "contínua", cabe ao Mestre determinar quanto tempo deve durar.

(2) Pode melhorar permanentemente as pontuações de um personagem. Aumentará qualquer atributo em 1 nível, ou qualquer perícia ou magia em 3 níveis. Também pode reduzir as pontuações de um inimigo, mas somente se esse inimigo estiver presente quando o desejo for feito.

(3) Ele concederá qualquer vantagem no valor de 20 pontos ou menos, ou removerá qualquer desvantagem no valor de 20 pontos ou menos. Um inimigo pode igualmente ser amaldiçoado perdendo uma vantagem ou ganhando uma desvantagem, mas somente se esse inimigo estiver presente quando o desejo for feito. O inimigo não tem chance de resistir!

(4) Pode fazer absolutamente qualquer outra coisa que o Mestre sente que não irá desequilibrar ridiculamente a aventura ou a campanha!

Embora incrivelmente poderosa, essa magia não é usada com frequência. Nunca pode ser aprendida em um nível melhor do que 15. Além disso, qualquer teste falho ao criar um Grande Desejo custa ao conjurador, e a cada ajudante, 1 ponto de IQ e 6d de dano! Falhas críticas derrubaram civilizações. Grandes Desejos não são normalmente encontrados para venda. Se forem, o preço deve ser de pelo menos $100.000.

Custo: 2.000.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3, Desejo e DX e IQ combinados de 30+.

Encantamento de Armas

A menos que especificado de outra forma, o alvo de qualquer uma dessas magias deve ser uma arma, e a última pessoa a escolher o item é seu "dono". Todos essas magias são permanentes e não requerem gasto de energia por parte do usuário.

Eliminar

Encantamento

Isso também é considerado um Encantamento Limitador (pág. 68). É usado para fazer uma arma mágica com poderes que só funcionam contra um tipo de inimigo. Conjurada com sucesso antes de qualquer encantamento de arma ofensiva, ela reduz o custo de energia dessas magias, mas elas funcionarão apenas contra o inimigo nomeado. Por exemplo, uma espada pode ser feita com +3 de dano, mas somente contra orcs – e isso seria mais fácil de encantar do que uma arma que faz +3 contra tudo. Note que uma magia Eliminar não

pode ser removida a menos que os encantamentos que ela controla também sejam removidos.

O mesmo conjurador que colocou Eliminar na espada deve conjurar os encantamentos limitados por eliminar. Quanto mais específica for a eliminação (decisão do Mestre), maior será a redução do(s) custo(s) das outras magias. Eliminar como "Todos os meus inimigos" não é permitido! Exemplos de banimentos legais:

Contra uma nação, religião ou raça específica: Divida os custos por 2.

Contra um tipo específico de criatura, ou povo de uma certa cidade: Divida os custos por 3.

Contra todos os membros de uma família específica: Divida os custos por 4.

Contra um inimigo específico: Divida os custos por 10.

Custo de energia para criar: 100. O conjurador também deve possuir algum objeto ou relíquia pertencente à pessoa, criatura, raça, etc. envolvidos.

Pré-requisito: Encantar.

Arma Graciosa

Encantamento

Este encantamento é uma versão atenuada do Sacar Rápido (abaixo). O item não fica desimpedido após o ataque ou aparar, mesmo em uma falha crítica. Se Arma Graciosa encontrar Girar Lâmina ou Gira-Lâmina, resiste a essas magias com seu Poder.

Custo de energia para criar: 300 por quilo de peso (mínimo meio quilo).

Pré-requisitos: Encantar e Aporte.

Objeto

Pode ser usada em qualquer tipo de ferramenta – não apenas em uma arma.

Espada Fiel

Encantamento

A arma alvo procura retornar à mão do usuário se ela cair ou for arremessada – mesmo que o usuário se torne incapaz de lutar. Quando largada, ela retorna no próximo turno, como se fosse sacar Rápido (abaixo). Quando arremessada, ela voa até atingir alguma coisa ou cair no chão, e então retorna o mais reto possível, com um Deslocamento de 12. Ela evita inimigos e obstáculos ao retornar! Se o seu dono morrer, ela retorna ao corpo – mas depois disso, ela se torna fiel à próxima pessoa que pegá-la.

Uma arma leal pode ser aprisionada, capturada no ar, etc., enquanto retorna, mas requer um teste de DX-4 para pegá-la, e suas constantes tentativas de retornar ao seu dono dão a qualquer outra pessoa um -4 para lutar contra ela .

Uma arma leal pode ser vendida ou doada a qualquer momento, mas a transação deve ser totalmente voluntária; será então fiel ao novo proprietário. Pode ter apenas um proprietário por vez. Magias limitantes podem ser usadas para limitar a classe de pessoas que podem usá-la.

Note que se esta magia for colocada em uma Arma Dançante (abaixo), isso fará com que a Arma Dançante se torne quase inútil. O efeito será uma Arma Fiel que ataca os inimigos no caminho de volta ao seu dono (mas em nenhum outro momento).

Custo de energia para criar: 750 por meio quilo da arma (mínimo de meio quilo).

Pré-requisitos: Encantar e Aporte.

Objeto

Pode ser usada em qualquer tipo de ferramenta – não apenas em uma arma.

Sacar Rápido

Encantamento

A arma saltará para a mão do dono quando ele quiser, ficando pronta instantaneamente (nenhuma manobra Preparar é necessária!). Apenas o comando mental do proprietário é obrigatório; nenhuma jogada de dados é necessária.

O encantamento não funciona se a arma estiver a mais de um metro de distância, ou se estiver amarrada, amarrada à paz (amarrada na bainha com corda ou arame), dentro de uma mochila, etc. Uma arma com essa magia não fica desimpedida depois de atacar ou aparar (pág. B382).

Custo de energia para criar: 300 por meio quilo de peso (mínimo de meio quilo); 2.000 para uma aljava, saco, etc., dos quais projéteis comuns saltam para a mão do usuário quando necessário.

Pré-requisitos: Encantar e Aporte.

Objeto

Pode ser usada em qualquer tipo de ferramenta – não apenas em uma arma.

Arma Penetrante

Encantamento

Armas de corte, empalamento ou perfuração com este encantamento passam através da armadura como se fosse manteiga. Especificamente, a magia concede à arma um divisor de blindagem (pág. B268). Tal arma não causa dano extra a inimigos sem armadura. RD Endurecida defende contra o divisor de blindagem conferido por esta magia normalmente.

Custo de energia para criar: Depende do divisor de blindagem conferido à arma.

Divisor de Blindagem	*Custo*
2	250
3	750
5	2.500
10	7.500
Ignora RD	25.000

Dobre o custo se o alvo for uma arma de projétil (por exemplo, um arco). Divida o custo por 10 se o alvo for um projétil (por exemplo, uma flecha). Se o item cair em mais de uma classe (arma, arma de projéteis, projétil), use o maior custo de encantamento. Além de armas, qualquer tipo de ferramenta de corte pode ser encantada. Note que esta magia pode ser reformulada em um nível mais alto, conforme Precisão.

Pré-requisitos: Encantar e Encontrar Fraqueza.

Arma Dançante

Encantamento

Uma arma encantada com esta magia luta por conta própria ao comando do dono pendurada no ar como se empunhada por um guerreiro invisível. Tem uma perícia de 15, uma velocidade básica de 5 e um ST (para danos) igual ao seu Poder. Ela usa uma estratégia inteligente e segue os comandos falados ou mentais de seu dono sobre qual inimigo atacar. Ela continua lutando até que seja tratada (veja abaixo) ou seu dono morra ou diga para parar. Esta magia não funciona com uma arma de projétil!

Qualquer ataque a uma arma dançante terá uma penalidade: de -4 (para uma arma de haste) a -5 (uma espada ou machado) e -6 (uma adaga ou pistola). Se a arma recebe uma falha crítica, ou é atingida por um acerto crítico, ela fica "atordoada" e saia da luta (a menos que ela quebre e, nesse caso, ela será destruída). Se seu dono é morto, ela cai no chão – mas se ele fica inconsciente, continua atacando o inimigo mais próximo.

Uma arma dançante também pode ser presa em uma rede ou sacola (o mesmo teste básico para acertar, mas o Mestre pode dar bônus ou penalidades dependendo da habilidade do método usado).

A arma também pode ser deixada com ordens para atacar qualquer um que se aproxime dentro de uma certa distância; uma Conexão pode ser usado para ativá-la somente se um determinado evento ocorrer. Uma vez ativado, se seu dono não estiver por perto, ele atacará qualquer pessoa no alcance – o mais próximo primeiro, a menos que a Conexão tenha outras instruções.

Uma arma dançante não pode mudar de dono enquanto estiver animada; segurar a empunhadura de uma arma dançante não é suficiente para fazer com que ela mude de lado.

Custo de energia para criar: 1.000 por meio quilo do peso da arma (mínimo de meio quilo). Dobre o custo para obter uma arma com uma Velocidade Básica de 6, ou com perícia de 18. Multiplique o custo por 4 para obter uma arma com ambas as vantagens.

Pré-requisitos: Encantar e Objeto Dançante.

Arma Defensora

Encantamento

A arma do alvo permite que seu portador apare com mais habilidade; Cada nível do encantamento dará ao usuário +1 para Aparar, até um máximo de +3. A magia não protege a arma de ser quebrada (pág. B401).

Se este encantamento for combinado com Arma Dançante, a arma atacará os oponentes envolvidos com o dono e evitará golpes de atacantes quando possível. Ela usa a perícia com arma de acordo com Arma Dançante, além do bônus desta magia. O dono pode comandá-la para defender um determinado lado dele (muito parecido com o Escudo Dançante) e para defender (caso em que recebe dois ataques por turno) ou ataque (caso em que recebe um único ataque e um único aparar a cada turno). Se uma arma defensora dançarina não desferir um golpe, o dono ainda poderá usar suas próprias defesas aplicáveis.

Esta magia só pode ser conjurada em uma arma de balanço que normalmente pode aparar.

Custo de energia para criar: 500 para +1 em aparar, 1.000 para +2 e 2.000 para +3. A magia pode ser reformulada em um nível mais alto, conforme Precisão.

Pré-requisitos: Encantar e Objeto Dançante.

Arma Espiritual (MD)

Encantamento

Transfere a personalidade e parte da inteligência de um ser recém falecido (humanoide ou não – os cães são alvos populares) para uma arma, geralmente uma espada. O encantamento é de -1 para cada dia que decorreu entre a morte do doador e o início do encantamento. A maior parte do corpo deve estar presente no início do encantamento, mas pode ser descartada após o início.

O encantador pode transmitir o IQ do doador, tanto quanto ele desejar, assim como algumas perícias, vantagens e desvantagens do doador. A arma não tem memória de sua existência anterior. Embora não tenha órgãos sensoriais, possui visão e audição (em 10). Peculiaridades (ou desvantagens reduzidas ao nível de peculiaridade) às vezes são transferidas do doador para a arma, quer o mago as queira ou não (é por isso que os cães são populares; suas personalidades tendem a produzir armas dóceis, mas eficazes).

A arma pode se comunicar com seu portador através de uma empatia extremamente básica. Quando o portador faz um curso de ação que a arma aprova, ele fica com uma “sensação boa”, e se ele fizer um que a arma desaprova, ele recebe um equivalente “ruim”. A arma pode ser encantada com a magia Vozes para dar voz a ela. Vários encantamentos de Comunicação e Empatia podem ser adicionados à arma para melhorar a comunicação.

Cada vez que recebe um novo usuário, a arma deve fazer um único teste de reação, o que define o tom para seu relacionamento com o usuário daquele ponto em diante. Em uma reação muito boa, a arma fará literalmente qualquer coisa pelo seu portador; em uma muito ruim, ele se recusa a se comunicar ou cooperar de qualquer maneira. O Mestre deve registrar o resultado; a arma não pode ser forçada a fazer uma nova jogada de reação sendo passada de um lado para outro entre os manejadores!

As perícias da arma não podem ser melhoradas, embora perícias como História ou Conhecimento do Terreno possam ser mantidas atualizadas através da absorção de novos conhecimentos.

Custo de energia para criar: 100 por ponto de IQ transferido, mais 25 vezes o custo de Pontos de Personagem de cada perícia, mais 50 vezes o custo total de Pontos de Personagem de todas as vantagens e desvantagens (mínimo de zero). Adicione 300 para Vozes.

Pré-requisitos: Encantar e Convocar Espírito.

Cornucópia

Encantamento

Dá a uma aljava, saco de bolinhas de chumbo, ou outro recipiente de munição, um suprimento “infinito” de um tipo de munição – mas os itens devem ser retirados à mão, um de cada vez. Cada projétil existe por um minuto após ser removido do contêiner; então desaparece (ou, se for pego por alguém que não seja o dono da cornucópia, desaparece imediatamente). Portanto, esta magia não pode ser usada para fazer uma única aljava fornecer flechas suficientes para um exército! Não pode ser conjurada em uma arma. Um mago de alta tecnologia poderia criar uma cartucheira que contenha sempre um cartucho traçante perfurante; ele não poderia encantar uma metralhadora calibre .50 para atirar para sempre.

Custo de energia para criar: Isto é complicado, porque os jogadores habilidosos encontrarão muitas maneiras criativas de perverter esta magia. Mestres que acham que Cornucópia é um incômodo podem bani-la completamente. Em geral: O custo de energia é igual a 50 vezes o valor em $, no mundo atual do jogo, do projétil fornecido pela aljava da Cornucópia. Assim, uma aljava que fornecesse flechas comuns ($2 cada) custaria 100 de energia para criar.

Isso significa que um mago em um o mundo medieval não conseguia fazer uma “aljava” para munição de alta tecnologia; essa munição é inestimável em seu mundo. Uma aljava Cornucópia pode ser feita para produzir flechas mágicas, mas somente se o mago criador for capaz de fazer tal flecha – e o custo de energia seria tremendo.

Pré-requisitos: Encantar e duas outras magias de Encantamento de Armas.

Mira Rápida

Encantamento

A arma de projétil alvo (arco, funda, etc) ganha resposta incomum; em termos de jogo, uma ação de Apontar tomada com a arma alvo tem o efeito de dois turnos de pontaria.

Custo de energia para criar: 100. Por 200 de energia, uma ação de Pontaria pode contar por três turnos de pontaria. Reduzir o custo se o alvo for um projétil (por exemplo, um dardo ou um machado de arremesso). O encantamento não funciona com munição (como flechas). Note que esta magia pode ser reformulada em um nível mais alto, conforme Precisão.

Pré-requisitos: Encantar e Graça.

Precisão

Encantamento

Torna uma arma com mais probabilidade de acertar, adicionando à perícia efetiva do usuário.

Custo: Veja a tabela abaixo. Divida o custo por 10 se o alvo for um projétil (por exemplo, uma flecha ou uma bala).

Bônus	*Custo*
+1	250
+2	1.000
+3	5.000

Pré-requisitos: Encantar e pelo menos cinco magias do Ar.

Nota: Se uma arma já tiver esta magia em um nível baixo, o conjurador pode reformular a magia em um nível mais alto (tornando a arma mais precisa). O custo para a nova magia é a diferença entre os níveis; a magia "antiga" não aumenta a resistência do item à "nova".

Pujança

Encantamento

Aumenta o dano básico que uma arma causa quando atinge.

Custo: Veja a tabela abaixo. Divida o custo por 10 se o alvo for um projétil (por exemplo, uma flecha ou uma bala). Dobre o custo se o alvo é uma arma de projétil (por exemplo, um arco ou uma pistola).

Bônus de Dano	*Custo*
+1	250
+2	1.000
+3	5.000

Pode ser reformulada em um nível mais alto, conforme Precisão (pág. 65).

Pré-requisitos: Encantar e pelo menos cinco magias da Terra.

Arma Fantasma

Encantamento

Uma arma encantada com essa magia afeta fantasmas (e outros seres e espíritos insubstanciais) como se fossem tangíveis. Se a arma em si é intangível (através de qualquer meio que o Mestre considere possível), a arma ainda afeta o mundo físico ao capricho de seu portador.

Custo de energia para criar: 250 por meio quilo de peso (mínimo meio quilo).

Pré-requisitos: Encantar e Solidificar.

Em uma reação muito boa, a arma fará literalmente qualquer coisa pelo seu portador; em uma muito ruim, ele se recusa a se comunicar ou cooperar de qualquer maneira.

Flecha Mágica

Encantamento

Semelhante a uma Pedra Mágica, uma flecha mágica armazena uma magia até que ela seja disparada. O arqueiro não precisa ser um mago. O usuário da flecha deve se concentrar no tempo apropriado para conjurar para "armar" a magia. Isso não pode ser simultâneo ao apontar o arco e não é reduzido por alta perícia (mas veja Flecha Mágica Rápida, abaixo). Uma flecha mágica não usada desarma depois de 1 minuto. A magia é ativada quando a flecha atinge um objeto sólido; jogue contra a perícia efetiva do encantador da flecha. Se o teste for bem sucedido, a magia é conjurada. Se for uma falha normal, a magia é simplesmente desperdiçada. Falhas críticas será usada a *Tabela de Falha Crítica de Magia* (pág. 7). Se a flecha é disparada sem a concentração necessária, a magia é perdida, mas a flecha ainda causa dano normal.

A energia da magia está incluída no encantamento. O arqueiro não precisa (e não pode) fornecer energia para conjurar a magia ou mantê-la. Da mesma forma, o arqueiro não pode cancelar a magia uma vez conjurada, embora o mago possa especificar uma duração mais curta que a normal, e também pode investir energia extra para que a magia se mantenha.

A ponta de uma flecha mágica deve conter uma joia no valor de $\$10 \times P^2 + \$40 \times P$, onde P é a energia máxima contida na magia. A gema é destruída quando a magia é ativada. (O resto da flecha pode ser recuperável, mas não é mais mágica.)

Qualquer magia que possa ser encantada em um objeto mágico pode ser colocada em uma flecha mágica, exceto magias de Bloqueio, Encantamento, Corpo a Corpo ou magias cuja descrição do objeto mágico especifica que "deve tocar". Note que algumas magias permissíveis são inúteis (por exemplo, Acalmar Fera), uma vez que o arqueiro deve acertar o alvo com uma flecha. Encantos podem ser colocados na própria flecha normalmente, incluindo encantamentos limitantes.

A única decisão que o arqueiro pode tomar é o que ele está mirando. Se a magia requer um alvo, qualquer um que a flecha acertar será o alvo. (Se não for um alvo legal – por exemplo, uma parede de madeira para Cegar – a magia é perdida.) O que constitui um "objeto sólido" pode exigir o julgamento do Mestre (por exemplo, gotas de chuva não são suficientes para acionar a magia). Se for uma magia de Área, o ponto de impacto é o centro da área. Se for uma magia de Projétil, o efeito é como se o projétil acertasse o alvo. Se a mágica cria um objeto, o objeto aparece o mais próximo possível do ponto de impacto. Se a magia normalmente afetaria tanto um alvo quanto o conjurador (por exemplo, Controlar Animal, o arqueiro é tratado como o conjurador. Se a magia requer um alvo humano, a magia ainda funciona mesmo que a flecha atinja a roupa em vez da pele. O mago especifica todo o resto: duração, área, efeito preciso, etc.

Analisar Magia pode revelar qual magia uma flecha mágica contém, quanta energia foi investida e assim por diante (uma pergunta por conjuração). As flechas destinadas ao mercado de consumo são geralmente codificadas por cores.

Custo de energia para criar: 30 vezes o custo de conjuração da magia contida, incluindo o custo de manutenção, se desejado, desde que o item seja uma flecha ou um virote de besta.

O Mestre pode decidir que esta magia pode funcionar em outros tipos de projéteis (por exemplo, balas). Se sim, para esses projéteis, multiplique o custo da conjuração da magia contida em 1/10 do alcance máximo do projétil, em vez de 30. Se o projétil passar além do alcance Máximo (por exemplo, se disparado de uma arma mais poderosa) a magia é desperdiçada. (Esta última regra não se aplica a flechas e virotes.) Note que a necessidade de uma joia ainda se aplica a balas!

Pré-requisito: Pedra Mágica.

Flecha Mágica Vazia (MD)

Encantamento

Este encantamento cria uma flecha mágica sem magia armazenada. Em vez disso, qualquer conjurador pode, em uma data posterior, colocar uma magia na flecha mágica vazia, e depois usá-la como se fosse uma flecha mágica normal.

As flechas mágicas vazias têm capacidade, representando o custo de energia da maior magia que elas podem suportar. Quando um conjurador deseja usar a flecha, ele conjura a magia normalmente, mas a direciona para a flecha. Se a magia for muito grande para a flecha, será desperdiçada. Depois que a flecha foi preenchida, ela deve ser usada dentro de um dia (pelo conjurador ou outra pessoa), ou a magia se dissipa sem causar dano, tornando a flecha vazia novamente.

Todas as outras regras para flechas mágicas também se aplicam a flechas mágicas vazias, com uma exceção. Se o conjurador da magia também for o arqueiro, ele pode determinar seu efeito no momento do disparo e mantê-la normalmente. (Ele não pode colocar mais ou menos energia de conjuração na magia ao atirar; a energia de conjuração deve estar na flecha.)

Custo de energia para criar: 30 vezes a capacidade desejada. As regras de Flechas Mágicas para outros projéteis também se aplicam à Flecha Mágica Vazia.

Pré-requisito: Flecha Mágica

Flecha Mágica Rápida

Encantamento

Esta magia só pode ser conjurada em projéteis encantados com Flecha Mágica. Como o encantamento da Velocidade, reduz o tempo que o arqueiro deve se concentrar para ativar a magia contida. Cada nível de Flecha Mágica Rápida reduz o tempo de concentração. Se o tempo for reduzido para menos de 1 segundo, não é necessária concentração.

Custo: Veja a tabela abaixo.

Bônus	*Custo*
1	50
2	100
3	200

Dobre o custo para cada ponto adicional. Pode ser reformulada em um nível mais alto, conforme Precisão (pág. 65).

Pré-requisitos: Velocidade, Flecha Mágica.

Encantamento de Armadura

Essas magias só funcionam em roupas, armaduras e escudos. Elas estão sempre ativas e são excelentes para proteção. A desvantagem é que quando o item está bastante danificado, a magia também desaparece. Acompanhe o número de vezes que o item é penetrado por golpes inimigos. Quando for penetrado (RD×5) vezes, usando RD natural, estará danificado o suficiente para que o encantamento saia. Se a roupa não tiver RD natural – por exemplo, uma camisa de algodão encantada em armadura – ela perde o poder após a quinta penetração.

Reparos comuns podem consertar o item, mas não contam com o número de penetrações para fins de decidir quando o encantamento passa. No entanto, a magia Reparar restaura o item ao seu estado original.

Os custos de energia listados são para uma armadura completa; peças de blindagem individuais custam uma fração do preço do traje completo (veja caixa de texto).

Preços de Armadura Peça Por Peça

Peças de Armadura	*Porcentagem do Custo Listado*
Traje Completo	100%
Tronco e Vitais	50%
Virilha	10%
Pescoço	2,5%
Braços	15%
Pernas	30%
Mãos	5%
Pés	7,5%
Cabeça (crânio e rosto)	10%
Crânio	5%
Rosto	5%



Enrijecer

Encantamento

Aumenta a RD de roupas ou uma armadura.

Custo: Veja a tabela abaixo.

Bônus na RD	*Custo*
+1	50
+2	200
+3	800
+4	3.000
+5	8.000

A magia pode ser reformulada para fortalecê-la, conforme Precisão (pág. 65).

Pré-requisito: Encantar.

Desviar

Encantamento

Adiciona um bônus de defesa à armadura, roupa, escudo ou arma. Isso adiciona a todos os testes de defesa ativos feitos pelo usuário.

Custo: Veja a tabela abaixo.

Bônus de Defesa	*Custo*
+1	100
+2	500
+3	2.000
+4	8.000
+5	20.000

Esta magia pode ser reformulada para fortalecê-la, conforme Precisão (pág. 65).

Pré-requisito: Encantar.

Reduzir o Peso

Encantamento

Torna as armaduras ou escudos mais leves e fáceis de transportar. O alvo fica mais leve somente quando está realmente sendo usado. Armadura em uma mochila ainda teria seu peso total.

Custo de energia para criar: 100 para reduzir o peso do item em 25%. 500 para cortar seu peso pela metade.

Pré-requisito: Encantar.

Escudo Dançante

Encantamento

Um escudo encantado com esta magia protege seu dono como se fosse empunhado por alguém invisível. O escudo tem Escudo-16, Velocidade Básica 5 e ST igual ao Poder do encantamento (para fins de contusão). Segue as instruções de seu dono sobre qual lado deve ser guardado mentalmente ou por voz. Se o dono é nocauteado, o escudo continua protegendo-o da melhor maneira possível. Se o dono morrer, o escudo cai no chão.

O escudo pode bloquear dois ataques diferentes por turno, independentemente das ações de seu dono (para que o dono possa bloquear qualquer golpe causado pelo escudo, por exemplo). O escudo pode ser instruído a golpear (pág. B406), caso em que seu dono perderá a proteção do escudo até o começo de seu próximo turno (o escudo não de deslocará mais do que dois metros do dono até o golpe).

O escudo pode ser atacado com uma penalidade de seu BD-4. A defesa do escudo será um Bloqueio (usando Escudo/2) ou uma Esquiva (usando Velocidade); ele não recebe nenhum bônus de BD por si mesmo. O escudo também pode ser capturado ou ensacado (padrão para acertar). Se o escudo recebe uma falha crítica ou é atingido por um acerto crítico, fica *atordoado* e fora da luta até que seu dono agarre e o "acorde" (uma manobra Preparar). O escudo perde sua magia se for destruído; se penetrado por uma arma perfurante, perde um ponto de Poder, Perícia Escudo e Velocidade Básica cada um. Como sempre, se o Poder cai abaixo de 15, o item deixa de funcionar.

Custo de energia para criar: 250 por meio quilo de peso do escudo (mínimo de meio quilo). Dobre o custo para encantar um escudo com Velocidade 6 ou Perícia 18. Quadruplique o custo para obter os dois. Esta magia pode ser reformulada em um nível mais alto, como em Precisão (pág. 65), para melhorar ou reparar o Escudo.

Pré-requisitos: Encantar e Objeto Dançante.

Escudo Defensor

Encantamento

O escudo encantado permite ao seu portador bloquear mais habilmente; cada nível de encantamento concede ao usuário +1 para Bloquear, até um máximo de +3. A magia não pode ser combinada com o Escudo Dançante.

Custo de energia para criar: 500 para +1 para Bloquear, 1.000 para +2 e 2.000 para +3.

Bônus de Bloqueio	*Custo*
+1	500
+2	1.000
+3	2.000

Custo: Veja a tabela abaixo.

A magia pode ser reformulada em um nível mais alto como em Precisão (pág. 65).

Pré-requisitos: Encantar e Graça.



Encantamentos Limitantes



Todos esses encantamentos limitam a maneira como os objetos encantados funcionam. O Mestre deve certificar-se de que ele receba os detalhes por escrito, para evitar discussões sobre quando ou como um objeto pode funcionar. Como essas magias apenas limitam o modo como outras magias funcionam, elas nunca adicionam um custo de energia para o usuário.

Essas magias são difíceis de remover. Nome, Senha e Banir não podem ser removidos, a menos que as magias que eles limitem também sejam removidas. Limite e Conexão resistem à remoção em +5, e qualquer falha pode ser tratada como "crítica". Isso pode remover todas as magias do objeto, fortalecer o limite ou ter qualquer outro resultado que o Mestre considere inconveniente para o mago desajeitado.

Se um item tem múltiplas magias, incluindo uma ou mais magias limitadoras, o mago que conjurar cada nova magia determina se ela governa (ou se é governada por) magias anteriores. Por exemplo, uma determinada espada pode ter +3 contra orcs para qualquer usuário, mas age como uma Espada Dançante apenas para quem sabe seu nome.

Limite

Encantamento

O objeto encantado funciona apenas para o usuário, ou classe de usuários, especificado pelo conjurador quando Limite é conjurada. Essa classe de usuários pode ser tão simples ou complexa quanto o conjurador desejar. Uma magia Limite pode afetar todos as magias do objeto ou apenas algumas delas.

Custo de energia para criar: 200.

Pré-requisito: Encantar.

Renomear

Encantamento

Dá um nome mágico para um objeto encantado. A magia do alvo funciona apenas para alguém que sabe seu nome. O usuário deve falar o nome do objeto na primeira vez que tentar usá-lo, para mostrar que sabe o nome.

Custo de energia para criar: 400 ou 200, se o nome estiver escrito no objeto. Deve ser legível (decisão do Mestre). Pode ser pequeno, oculto ou até mesmo disfarçado, mas uma pessoa que examina o objeto deve ser capaz de vê-lo. Esta provisão é uma das principais razões para a popularidade de línguas mortas e obscuras entre os magos – escrever o nome do seu objeto em uma língua extinta é quase tão seguro quanto não escrevê-lo, e muito mais barato.

Pré-requisito: Encantar.

Senha

Encantamento

O reverso do encantamento Renomear. Um objeto mágico com uma Senha, funciona *a não ser* que a Senha seja falada. Se a senha for falada, o objeto ficará inerte até a próxima vez que seus poderes forem normalmente invocados – ou por um minuto (escolha da pessoa que fez o item). Um objeto pode ter algumas magias com senha e outros não tenha. Os detalhes, claro, dependem da magia.

Exemplos: (a) um anel mágico que dá o poder de voar – mas coloca o usuário em Animação Suspensa a menos que a senha seja usada; (b) um Pentagrama que pode ser "desligado" com uma palavra; (c) uma Espada Dançante que para de girar por um minuto se a senha for dita.

Custo de energia para criar: 400. Reduza pela metade esse custo se a senha estiver escrita no objeto (deve ser legível).

Pré-requisito: Encantar.

Conexão

Encantamento

O mesmo que na descrição do "Objeto" em Meta-Magia, págs. 131-132.

Sintonizar

Encantamento

Este encantamento limitante, um derivado de Banir, faz um item mágico funcionar melhor contra um alvo específico. Ele funciona em qualquer magia Resistida, proporcionando uma penalidade no teste de resistência do alvo. Se encantado em um objeto mágico antes da magia ser afetada, o custo para encantar a magia afetada é reduzido pela metade.

O mago deve possuir algo conectado ao alvo. A precisão da representação simbólica determina a penalidade para o teste de resistência.

Em todos os casos, exceto no último, a representação deve ser incorporada ao objeto mágico, embora não precise permanecer intacto (por exemplo, uma fita de vídeo pode ser esmagada em pó). Se o alvo estiver presente, presumivelmente ele foi enganado quanto ao propósito do encantamento, ou concordou com isso por razões mais complexas (por exemplo, ele está preocupado que ele possa ficar furioso no futuro).

A desvantagem desse encantamento é que, quando o objeto é usado contra outros alvos, eles recebem +5 no seu teste de resistência. Um Encantamento Sintonizar não pode ser removido de um objeto, a menos que o encantamento ou encantamentos que ele controla sejam removidos primeiro.

Custo de Energia para conjurar: 100.

Pré-requisito: Banir.

Representação Simbólica	*Penalidade*
Mínima (desenho)	-2
Pequeno pertence/peça de roupa	-4
Cabelo ou corte de unha	-5
Fotografia ou amostra de sangue	-6
Amostra de DNA ou vídeo	-7
Alvo está presente durante o encantamento	-8

Ferramentas para Magia

Itens encantados com essas magias podem ser usados apenas por magos. Todas essas magias estão sempre ativas.

Gema de Energia

Encantamento

Infunde mana em um objeto para ser usada posteriormente por um mago. Tradicionalmente, uma pedra preciosa serve como o alvo desta magia (por esse motivo, "Gema de Energia" é a palavra genérica para um objeto contendo mana armazenado), mas qualquer objeto pode potencialmente ser usado. Qualquer mago que esteja tocando uma Gema de Energia pode pegar qualquer ou toda a energia que ela contém, usando-a em vez da energia do próprio corpo para conjurar uma magia.

Cada Gema de Energia tem uma "capacidade". Esta é a quantidade máxima de energia que pode conter. Como um mago só pode usar uma Gema de Energia de cada vez, uma Gema de Energia grande é mais útil que um punhado de pequenas. Uma grande Gema de Energia pode ser usada para conjurar uma grande magia; um grupo de pequenas pode ser usada uma de cada vez para ajudar a manter uma magia, mas não pode ser usada de uma só vez.

Uma Gema de Energia "recarrega" a si mesmo após o uso, absorvendo mana da área ao redor. A taxa de recarga varia de acordo com o nível de mana da área.

Mana Local	*Nível de Recarga*
Nenhuma	Nenhum
Baixa	1 ponto/semana
Normal	1 ponto/dia
Alta	1 ponto/12 horas
Muito Alta	1 ponto/6 horas

Uma Gema de Energia não recarrega se estiver dentro de dois metros de uma Gema de Energia maior. Pedras do mesmo tamanho dividem a mana disponível e recarregam em velocidade menor. Este fato lamentável significa que o proprietário de várias Gemas de Energia deve deixar algumas delas fora de sua vista para tê-las recarregadas!

Uma Gema de Energia é encantada um passo de cada vez. A primeira vez que a Gema de Energia é conjurada em um objeto, ela se torna uma Gema de Energia não carregada com capacidade de 1. Cada conjuração adicional aumenta sua capacidade em 1. Assim, 15 conjurações criariam uma Gema de Energia com uma capacidade de 15. Mas observe que com essas muitas conjurações, haveria uma chance cumulativa de quase 1 em 4 de que uma falha crítica seria atingida em algum momento, destruindo a pedra. Para 60 conjurações sucessivas, a chance cumulativa de falha crítica é de 2 em 3!

Além disso, cada falha comum durante a conjuração coloca algum tipo de "peculiaridade" mágica na pedra. Assim, é possível trabalhar por meses e acabar com uma Gema de Energia de 20 energias que cheira a peixe e só pode ser usada às quartas-feiras... Isso faz com que grandes pedras sem falhas graves sejam mais valiosas que outras com a mesma força. As peculiaridades de uma Gema de Energia são definidas pelo Mestre e podem ser usadas como uma ferramenta para o equilíbrio da campanha. A maioria delas será peculiar, limitações arbitrárias sobre como a pedra pode recarregar (por exemplo, apenas quando banhada em sangue de morcego) ou como ela pode ser usada (por exemplo, apenas em magias de fogo; somente por uma virgem de olhos verdes; por ninguém usando um chapéu). Um erro grave afeta o usuário da pedra (por exemplo, torna-o mudo por uma hora).

O conjurador sabe se a sua magia falhou, mas não o que sua Gema de Energia tem agora. A magia Analisar Magia pode determinar as peculiaridades que uma Gema de Energia possui. Dois fracassos seguidos indicam que não há mais crescimento possível para essa gema.

Qualquer objeto pode ser usado para produzir uma Gema de Energia. No entanto, é mais fácil encantar uma Gema de Energia usando um item com valor intrínseco. O custo para conjurar uma Gema de Energia é *quadruplicado* se o item a ser encantado tem um valor menor que $\$10 \times P^2 + \$40 \times P$, onde P é a capacidade alvo da Gema de Energia. Esta é uma das razões pelas quais as gemas são populares; uma pedra valiosa é compacta e durável.

Uma Gema de Energia não é carregada quando é criada (embora, se já continha energia, essa energia não será afetada por uma conjuração para aumentar sua capacidade). A energia de uma Gema de Energia não pode ser usada para outros encantamentos nessa pedra – uma Gema de Energia não pode ser usada para ajudar a se encantar!

Custo de energia para cada conjuração: 20.

Pré-requisito: Encantar.

Gemas de Energia "Dedicadas"

Se uma Gema de Energia é anexado a um objeto antes que esse objeto seja encantado, a Gema de Energia se torna parte do objeto mágico. É então uma Gema de Energia "dedicada". O usuário do objeto pode aproveitar sua energia, mas apenas para alimentar as magias conjuradas por ou através desse objeto.

Se uma Gema de Energia dedicada for removida de um objeto mágico, o objeto mágico é automaticamente quebrado e perde seu encantamento, mas a Gema de Energia está intacta e se torna uma Gema de Energia "normal" novamente. (É claro que, se a Gema de Energia estiver embutida no objeto de alguma forma – por exemplo, definida em um anel mágico – um teste de perícia bem-sucedido pode ser necessário para removê-la sem quebrá-la.)

A vantagem de uma Gema de Energia dedicada é que sua energia, sendo especificamente canalizada, é usada com eficiência duas vezes maior. Uma Gema de Energia dedicada de um ponto dá dois pontos de energia (mas ainda recarrega em um dia em uma área de mana normal).

Gemas de Energia "Exclusivas"

Um objeto também pode ser feito com uma Gema de Energia embutida, de tal forma que somente Gema(s) de Energia integral(is) possa(m) ser energizada(s). Isso é feito exatamente como para Gemas de Energia dedicadas, mas a energia de uma Gema de Energia exclusiva é três vezes mais eficiente – ou seja, uma Gema de Energia exclusiva de um ponto fornece três pontos de energia, mas o objeto é inútil até que a pedra seja recarregada.

Gemas de Energia de Uma Só Escola

Esta é uma variação que segue todas as regras normais da Gema de Energia. Uma Gema de Energia de Uma Só Escola é encantada de tal forma que pode fornecer energia apenas para as magias de uma determinada escola. Gemas de Energia de Uma Só Escola não podem ser Dedicadas ou Exclusivas.

A vantagem de uma Gema de Energia de Uma Só Escola é que cada conjuração exige apenas 12 de energia, não 20.

Pedra de Mana (MD)

Encantamento

Uma Pedra de Mana é uma Gema de Energia não recarregável. Use todas as regras normais da Gema de Energia (limites por valor, etc.), exceto que uma Pedra de Mana não recarrega seu poder – embora o item possa ser reencantado com múltiplas aplicações da magia. Se uma Pedra de Mana adquire "peculiaridades" no encantamento, as peculiaridades (naturalmente) devem ser apropriadas para um objeto não-carregável (sem detalhes sobre as limitações de recarga!). As Gemas de Mana não têm efeito sobre a taxa de recarga das Gemas de Energia próximas.

Custo de energia para criar: 5. Cada conjuração carrega a pedra com um único ponto de energia.

Pré-requisito: Encantar.



Cajado

Encantamento

Encanta um cajado mágico – veja Bastões Mágicos (pág. 13) para detalhes. Embora muitos objetos mágicos devam estar na forma de varinha ou bastão, eles não precisam ter essa magia neles. Muitos magos usam vários encantamentos Limitantes para que outros não possam usar seus cajados – mas isso não é automático.

Custo de energia: 30.

Pré-requisito: Encantar.

Objeto

Qualquer pedaço de material orgânico em forma de bastão (madeira, osso, marfim, etc.) com até 2 metros de comprimento. Pode ser decorado com outros materiais, como pedras preciosas e metais preciosos. Um pequeno cajado é frequentemente chamado de "bastão" e um bastão curto e fino, uma "varinha".

Homúnculo

Encantamento

Faz crescer uma imagem em miniatura da sua carne. Esta imagem, chamada de homúnculo, tem ST 1, DX 0 e não tem IQ ou HT. Deve ser mantida dentro de uma garrafa de vidro e ser alimentada com pelo menos 1 PV de sangue humano por dia para permanecer viva. Se a garrafa estiver quebrada ou submetida a calor intenso ou luz, o homúnculo morre.

Sempre que ele desejar, o conjurador pode mover seu espírito para o homúnculo, não importa quão longe esteja (conforme Possessão, pág. 49), a um custo de energia de 4 para o primeiro minuto e 2 para cada minuto daí em diante. Ele pode então observar e se comunicar com qualquer um na presença do homúnculo. Embora o conjurador possa conjurar magias pelo homúnculo (usando sua própria energia), ele não pode realizar nenhuma ação física, uma vez que o homúnculo está preso dentro da garrafa. O conjurador pode retornar ao seu corpo original à vontade.

Se um mago hostil ganha posse de um homúnculo vivo, ele pode conjurar magias de Comunicação e Empatia com o criador do homúnculo sem penalidade! O criador também resiste a tais magias com -5 quando conjurada através do homúnculo. Um homúnculo é, portanto, uma grande vulnerabilidade e é confiada apenas aos mais fiéis funcionários.

O conjurador pode possuir vários homúnculos; ele pode mover seu espírito para apenas um de cada vez. Enquanto "fora", o corpo do conjurador é muito vulnerável e deve ser protegido.

Custo de energia para criar: 800.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Transmissão Mental.

Efígie (MD)

Encantamento

Um mago pode encantar uma efígie, uma estátua em tamanho natural de si mesmo, que atrai magia hostil dirigida a ele para a estátua. Como Malefício, Efígie é uma magia duradoura, que continua até que sua Resistência seja reduzida a zero. Toda vez que uma magia ataca o criador da efígie, a efígie resiste com sua Autonomia atual, modificada pela distância que o separa dela (use os modificadores de longa distância, pág. 14). Se a efígie for bem-sucedida, a magia a afetará em vez de seu criador.

O Mestre deve decidir o que constitui uma magia "hostil"; por exemplo, Toque Mortal é, mas a Leitura da Mente não é. Magias redirecionadas que não têm efeito sobre estátuas inanimadas (como Paralisar Membro ou Visão da Morte) ao invés disso, "atacam" o encantamento. A efígie então resiste com sua Autonomia atual. Todos esses ataques bem sucedidos reduzem a Autonomia da efígie por um; quando a Autonomia da efígie cai abaixo de 0, ela deixa de funcionar. Uma falha crítica pela efígie ou um sucesso crítico pela magia atacante também quebra o encantamento, assim como a destruição física. Um encantador só pode ter uma efígie por vez.

Custo de energia para criar: 1.000.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Encantar, Resguardar e Proteção.

Pedra da Alma (MD)

Encantamento

Ao transferir sua força vital para uma Pedra da Alma, um feiticeiro se torna imortal. Embora seu corpo ainda possa estar *ferido* (queimado, cortado, esmagado...), ele não pode ser *morto* enquanto a pedra da alma estiver segura. O conjurador fica imune a doenças, veneno e envelhecimento. Ele automaticamente faz todos os testes de HT para "verificações de morte" causadas por lesão. Ele ainda pode ficar inconsciente.

Se a pedra da alma é destruída, o conjurador morre, por isso normalmente estará escondida em um lugar muito difícil de alcançar. A morte também pode vir de algumas causas mágicas, como uma falha em Visita Planar. Note que a pedra não precisa ser literalmente um pedaço de rocha; exemplos do folclore e da ficção incluem o próprio coração do conjurador (removido assim que a magia é conjurada, presumivelmente!), ovos e muito mais.

Pedra da Alma e Recipiente da Alma são mutuamente exclusivas.

Custo: 500. Uma tentativa; se o encantamento falhar, o conjurador morre!

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3, Encantar e Recipiente da Alma.

Bola de Cristal

Encantamento

Usada na variante de Adivinhação no Cristal da magia Adivinhação. Requer uma bola de cristal sem falhas com pelo menos 5 cm de diâmetro (valor de $1.000). Uma bola de 7,5 cm (valor de $5.000) dá +1 para as adivinhações. Uma bola de 10 cm (valor $20.000) dá +2.

Custo de energia para criar: 1.000.

Pré-requisito: Adivinhação (Adivinhação no Cristal).

Lich (MD)

Encantamento

Como listada em *Magias Necromânticas*, pág. 159

Aparição (MD)

Encantamento

Como listada em Magias Necromânticas, pág. 160.

Encantamento Devocional

Em alguns cenários, o encantamento não é da competência dos artesãos mágicos, mas uma consequência quase meditativa dos estudos dos homens santos. Objetos mágicos são criados como parte e parcela de uma vida dedicada a um princípio superior.

Um praticante de encantamento devocional deve ser muito abençoado (pág. B40), e uma disciplina de fé correspondente para sua fé escolhida, que valha pelo menos -10 pontos. Nem toda fé tem encantadores devocionais.

Encantadores devocionais não são magos e não usam nem mana nem suas próprias energias pessoais em seus encantamentos. Em vez disso, eles alimentam suas criações com pontos de personagem adquiridos através do estudo.

Cada 200 horas de oração gera 1 ponto de personagem que pode ser gasto para criar objetos mágicos, a uma taxa de 1 ponto por cada 25 pontos de energia (note que isso torna o encantamento devocional tão eficiente quanto o tempo gasto com Encantamento Lento e Seguro). Horas gastas em estudo religioso acumulam pontos de personagem utilizáveis em meia velocidade, e a conduta estrita de uma vida virtuosa acumula pontos à velocidade de um quarto. Um ato meritório importante – peregrinações, entrar em um claustro, etc. – concede um ponto de personagem que pode ser usado para encantamentos.

O encantamento real usa um sistema essencialmente similar ao encantamento de símbolos (pág. 205); Os encantadores devocionais devem aprender Desenho de Símbolos ou uma perícia Muito Difícil equivalente e os símbolos necessários para encantar o objeto desejado. O processo de encantar um objeto por esse método é bastante rápido, normalmente um dia ou menos; encantadores magos são muitas vezes surpreendidos pela aparente falta de esforço com que os encantadores devocionais produzem objetos, não percebendo que décadas de prática rigorosa foram gastos para os preparativos para tal encanto. Se as jogadas de todos os símbolos forem feitas, os pontos de personagem são investidos no objeto e então o objeto é encantado. Em uma falha, os pontos não são gastos, mas o encantador não pode tentar esse encantamento novamente até que ele tenha aumentado sua habilidade em todos os símbolos pelos quais ele falhou nas jogadas; seu conhecimento era inadequado para a tarefa. Em uma falha crítica, ele nunca mais poderá tentar esse encantamento; o desprezo divino resistiu à tentativa.

Capítulo Nove
Magias do Fogo

"Não se mexa, e ninguém se machuca, ok?" o estilete de Jack pairou a um centímetro do olho esquerdo da jovem mulher. "Mantenha suas mãos onde eu possa vê-las. Me diga onde você guarda sua carteira."

Seus lábios estremeceram e ela gaguejou algo incompreensível. Talvez ela nem falasse inglês. Jack puxou a faca de volta um pouco quando se inclinou para mais perto. "O que? Fale. "

A garota se controlou, respirou fundo e exalou um jato de chamas no rosto de Jack. Jack estava vagamente ciente de sua própria voz gritando quando a dor o dominou e ele caiu na escuridão.

A piromante puxou a gola do suéter sobre o nariz contra o cheiro de bacon queimado no beco. "Nada."

Essas magias lidam com o tradicional "elemento" mágico do fogo. Se o volume de um determinado fogo for importante, suponha que as chamas criadas ou controladas por magias de Fogo atinjam um metro e oitenta de altura. Veja (pág. B429) para regras para configurar as coisas em chamas.

Atear Fogo

Comum

Produz um único ponto de calor e é usado para atear fogo a um objeto facilmente inflamável. Funciona melhor em papel e tecido e não afeta nenhum item que não queime em um incêndio comum. Em particular, não ateará fogo a um ser vivo! Uma vez aceso, o fogo queima normalmente.

Duração: Um segundo.

Custo: Depende da quantidade de calor desejada:

1 – Como se um fósforo tivesse sido aceso sobre o alvo. Acende uma vela, cachimbo ou pavio em um segundo.

2 – Como se uma tocha tivesse sido tocada no alvo. Incendeia o papel ou o pano solto em um segundo, roupas comuns em quatro segundos.

3 – Como se um maçarico tivesse sido mantido no alvo. Incendeia lenha seca ou roupas sendo usadas em um segundo, couro em dois segundos e madeira pesada em seis segundos.

4 – Como se magnésio ou fósforo queimando tivesse sido mantida no alvo. Incendeia carvão em um segundo, madeira pesada em dois segundos.

O custo para manter é o mesmo que o custo original para conjurar.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 100; o objeto deve incluir um pequeno rubi no valor de $50.

Localizar Fogo

Informação

Diz ao conjurador a direção e a distância aproximada do fogo significativo mais próximo ou fonte de calor intenso. Use os modificadores de longa distância (pág. 14). Quaisquer incêndios ou fontes de calor conhecidos podem ser excluídos se o conjurador mencioná-los especificamente antes de começar. O conjurador também pode especificar que ele está buscando um tipo específico de fogo, baseado no combustível do fogo (chama de gás natural, fogo de álcool, fogo de lenha, etc.).

Custo: 1

Objeto

Uma forquilha. *Custo para criar:* 50 de energia e um pequeno rubi no valor de $100.

Criar Fogo

Área

Preenche a área de efeito com fogo que não requer combustível (se conjurada no ar, produz uma esfera de fogo, que cai ao chão). Isso é fogo real e, eventualmente, inflamará quaisquer objetos inflamáveis que tocar. Não pode ser conjurada dentro de rochas, inimigos, etc.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 2. Metade disso para manter. Incêndios comuns definidos por esta magia não requerem manutenção.

Pré-requisito: Atear Fogo ou Localizar Fogo.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 300; o deve incluir um rubi no valor de $200.

Extinguir Fogo

Área

Apaga todo o fogo comum e mágico em sua área de efeito. Não tem efeito sobre materiais que são intrinsecamente superaquecidos – aço fundido, lava, plasma, etc.

Duração: Uma vez apagado, fogo fica extinguido.

Custo básico: 3.

Pré-requisito: Atear Fogo.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 400; o objeto deve incluir um rubi no valor de $300 e um ônix negro no valor de $100.

Moldar Fogo

Área

Controla a forma de qualquer chama. Cada mudança de forma requer um segundo de concentração. Uma vez formada, a chama mantém essa forma até que a magia expire, sem concentração. *Mover* uma chama requer concentração constante (a chama se move com Deslocamento 5, no turno do conjurador). Um fogo natural não pode se mover para um lugar que não pode queimar, mas a chama feita com a magia Criar Fogo não precisa de combustível e pode se mover para quase qualquer lugar.



A chama moldada com esta magia normalmente retém seu volume. Se o fogo for "espalhado" ao longo de duas vezes a área original, ele só causará metade do dano; se espalhado por três vezes sua área original, ele causa 1/3 de dano; e assim por diante.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 2. Metade disso para manter.

Pré-requisito: Atear Fogo.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 400; o objeto deve incluir um rubi no valor de $300.

Fogo Fantasmagórico

Área

Cria uma área de chama imaginária. Aqueles que estão por perto sentem calor (e dor, se tocam); itens dentro parecem queimar. No entanto, a chama não se espalha e não causa danos reais. Mesmo a dor que ela cria diminui para um formigamento após o primeiro choque. Moldar Fogo e Extinguir Fogo afetam esta chama fantasma; a água não irá afetá-la.

Esta também é uma magia de Ilusão e Criação.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 1. O mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Moldar Fogo ou Ilusão Simples.

Objeto

Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 200; deve incluir um rubi de $100.

Resistência ao Fogo

Área

Impede a ignição de incêndios dentro da área afetada: fósforos não se acendem, a pederneira não produz faíscas e assim por diante. Não extingue um fogo trazido de fora da área da magia, embora tal fogo deixe de acender qualquer outra coisa. Útil em qualquer lugar que o fogo seja um perigo (como em uma fábrica de pólvora, por exemplo). Qualquer tentativa mágica de acender um fogo terá -5 na perícia. Esta magia não resiste ao calor intenso (como de lava ou lasers de batalha), mas impede que as armas funcionem!

Duração: 1 dia.

Custo básico: 3. Custo dobrado dá um -10 a tentativas mágicas de acender fogueiras e resiste a todo o calor menos o calor das estrelas. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 5 minutos.

Pré-requisito: Extinguir Fogo.

Objeto

Uma área pode ser permanentemente à prova de fogo; multiplique o custo base por 100. Uma pequena quantidade de rubi em pó deve ser usada (cerca de $10 por ponto de energia).

Retardar Fogo

Área

Faz com que as chamas se acalmem, consumindo o ambiente (e queimando pessoas) a uma velocidade menor. O dano que as chamas causam é reduzido proporcionalmente. Esta magia atua como uma magia Lentidão em elementais do fogo e seres com a meta-característica Corpo de Fogo (pág. B262). Retardar Fogo resiste ao Apressar Fogo.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 2 para um incêndio que queima à metade da taxa normal, 3 para um incêndio que queima a 1/3 da taxa normal e assim por diante. Mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Extinguir Fogo.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo para criar:* 350 de energia, $500 de rubi e $500 de ônix negro.

Apressar Fogo

Comum

Torna as chamas mais quentes, consumindo o ambiente (e queimando as pessoas) a um ritmo mais rápido. O dano que as chamas fazem é proporcionalmente aumentado. Esta magia age como uma magia Acelerar em elementais de fogo e seres com a meta-característica do Corpo de Fogo.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para um fogo que queima o dobro, 3 para um incêndio que queima o triplo e assim por diante. Mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Retardar Fogo.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo para criar:* 375 de energia e um rubi de $500.

Desviar Energia

Bloqueio

Desvia *um* ataque de energia prestes a atingir o alvo – incluindo um ataque de arma de raio ou uma magia Bola de Fogo ou Relâmpago. Conta como aparar para fins de combate. Se o conjurador não for o alvo, aplique modificadores de distância como em uma magia Comum. Ataques desviados ainda podem atingir um alvo *além* do pretendido.

Custo: 1.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Moldar Fogo.

Jato de Chamas

Comum

Atira um jato de chamas de um punho. A cada turno, o conjurador joga contra DX-4 ou contra a perícia Ataque Inato para acertar e joga o dano se ele acertar. Este ataque pode ser esquivado ou bloqueado, mas não aparado. Trate-a como uma arma de mão – uma espada flamejante sem a espada – mas não pode aparar! Esta é uma magia maravilhosamente chamativa, bom para shows de mágica, combate corpo a corpo, queimar através de cordas, etc. O conjurador pode lançar a magia quantas vezes ele tiver mãos e ter um Jato de Chamas em cada mão; um Jato de Chamas na mão "inábil" do conjurador sofre a penalidade de -4 para acertar.

Para uma ação cinematográfica de duelo de magos, o Mestre pode permitir que um Jato de Chamas pare outro Jato de Chamas. Isso permite que os magos do fogo duelem *mano a mano*, que alguns grupos podem preferir ao conjurar e esquivar em um duelo de magia mais típico.

Duração: 1 segundo.

Custo: 1 a 3 pontos. Causa 1d de dano para cada ponto colocado na magia. O alcance do jato em metros é igual ao número de dados. Mesmo custo para manter.

Pré-requisitos: Criar Fogo e Moldar Fogo.

Objeto

Joias. *Custo de energia para criar:* 800; deve incluir $500 em ouro e $300 em rubis. Utilizável apenas por magos.

Fumaça

Área

Cria uma área de fumaça densa. Até mesmo a espessura de um metro dessa fumaça bloqueia a visão. Até que se dissipe, tem o efeito de gás lacrimogêneo (qualquer um que falhe em um teste de HT não pode fazer nada além de tossir e chorar). A fumaça é um pouco quente e sobe lentamente (cerca de meio metro por

segundo). A taxa de dissipação depende da área e da presença do vento; dentro de casa, geralmente dura até que a magia expire, mas ao ar livre em um dia de ventania pode durar apenas 10 segundos ou mais.

Duração: 5 minutos, exceto em áreas com muito vento.

Custo básico: 1. Metade disso para manter.

Pré-requisitos: Moldar Fogo e Extinguir Fogo.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 50.

Calor

Comum

Aumenta a temperatura de um objeto. Não produz necessariamente fogo, embora a maioria das coisas se queime se for suficientemente aquecida. O calor será irradiado normalmente. (Use isso como uma diretriz para efeitos jogáveis – não tente transformar a magia em um exercício de física!)

Qualquer mago que planeje fazer uso extensivo dessa magia deve se armar com uma lista de pontos de fusão de vários materiais. A magia pode ter desvantagens. Se você estivesse na cadeia, você poderia derreter as barras para fugir... mas o calor irradiado provavelmente o incomodaria primeiro.

Duração: 1 minuto. Cada minuto aumenta a temperatura do alvo em 10°. A temperatura máxima possível com esta magia é de 1.500°.

Custo: 1 para um objeto até o tamanho de um punho, 2 para um objeto até um metro cúbico e 2 por metro cúbico para um objeto maior. A mudança de temperatura pode ser dobrada para 20° por minuto pelo dobro do custo, triplicada para 30° por minuto pelo triplo do custo e assim por diante. Custos de aquecimento mais *lentos* não são menores. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Criar Fogo e Moldar Fogo.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 400; o objeto deve incluir um rubi no valor de $300.

Frio

Comum

O inverso do calor (acima). Pode reduzir a temperatura de qualquer objeto para zero absoluto, se mantido por tempo suficiente.

Duração, Custo e Tempo de operação: Exatamente como para Calor, exceto que cada minuto reduz a temperatura do alvo em 10°.

Pré-requisito: Calor.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 400; os objetos devem incluir um rubi de $300 e uma safira de $300.

Chuva de Fogo

Área

Gotas de fogo chovem do céu para a área de efeito, causando 1d-1 de dano por fogo por segundo a todos dentro dela. Criaturas sob a Chuva de Fogo recebem dano em seus próprios turnos; se menos de um segundo inteiro for gasto na área afetada, o dano é reduzido pela metade (arredondado para baixo).

A magia só pode ser conjurada ao ar livre. Armadura protege da maneira usual. Um escudo com um BD de 2 ou melhor pode ser segurado em cima para bloquear as chamas, mas pode levar dano (pág. B484). Isto requer duas mãos e uma ação Preparar, e consegue automaticamente proteger o personagem uma vez que o escudo esteja preparado para cima, mas a *não preparação* não o elimina de suas funções normais de proteção!

Objetos inanimados, como prédios, protegem com sua RD, mas algumas estruturas (consulte PV e RD de estruturas, pág. B558) podem ser danificadas ou incendiar-se.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 1 para lançar (mínimo 2). Mesmo custo para manter. Pelo dobro do custo básico, a chuva de fogo causa 2d-2 por segundo!

Tempo de operação: Um minuto.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Criar Fogo.

Objeto

Cajado. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 600.

Imunidade ao Fogo

Comum

O alvo (pessoa, criatura ou objeto) e qualquer coisa que ele carregue se tornam imunes aos efeitos do calor e do fogo (mas não da eletricidade).

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para conjurar. 1 para manter. Duplique o custo se o alvo deve resistir a um alto-forno ou vulcão; o custo triplica se o alvo tiver que resistir ao calor de uma estrela, bomba nuclear, etc. Somente o primeiro nível de proteção é necessário contra magias de Fogo do tipo de combate.

Pré-requisito: À Prova de Fogo.

Objeto

Cajado, varinha ou joia; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 800; deve incluir um rubi no valor de $500 e um ônix negro no valor de $200.

Resistência ao Frio

Comum

O alvo (pessoa, criatura ou objeto) e qualquer coisa que ele carregue se tornam imunes aos efeitos do frio e do congelamento (mas *não* do gelo caindo, das lanças mágicas de gelo, etc.).

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para conjurar. 1 para manter. Dobre o custo se o alvo deve resistir a frio de -20° ou mais; triplique o custo se o alvo tiver que resistir ao frio do zero absoluto.

Pré-requisito: Calor.

Objeto

Cajado, varinha ou joia; afeta apenas o usuário. *Custo para criar:* 800 de energia, uma esmeralda de $500 e um ônix negro de $200.

Tepidez

Comum

O alvo permanece confortavelmente quente no tempo frio, evitando o risco de congelamento ou hipotermia. Isso efetivamente aumenta a "temperatura local" do sujeito em 15° C em direção ao seu nível de conforto ideal (pág. B93). A magia não oferece proteção contra ataques de frio mágico como Congelamento.

Esta também é uma magia de Proteção e Advertência.

Duração: 1 hora.

Custo: 2 para conjurar. 1 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Calor.

Objeto

Roupas, pessoal, joias ou cobertor; afeta apenas o usuário (dono, no caso do pessoal). *Custo de energia para criar:* 200.

Bola de Fogo

Projétil

Lança uma bola de fogo de uma mão. Isto tem 1/2D 25, Max 50, Prec. 1. Quando atinge algo, desaparece em uma nuvem de chamas. Esta magia é susceptível de incendiar alvos inflamáveis.

Custo: Qualquer quantia até o seu nível de Aptidão Mágica por segundo, por três segundos. A bola de fogo causa 1d de dano por ponto de energia.

Tempo de operação: 1 a 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Criar Fogo e Moldar Fogo.

Objeto

Cajado ou varinha – a bola é disparada a partir da ponta do objeto. *Custo de energia para criar:* 800; deve incluir um rubi no valor de $400. Utilizável apenas por magos.

Bola de Fogo Explosiva

Projétil

Cria uma bola de fogo que afeta tanto o alvo quanto as coisas próximas. Ela tem 1/2D 25, Max 50, Prec. 1. Pode ser lançada em uma parede, chão, etc. (com +4 para acertar) para capturar inimigos na explosão. O alvo e qualquer um mais próximo do alvo que um metro recebe dano total. Os mais afastados dividem o dano em três vezes a distância em metros (arredondado para baixo).

Custo: Qualquer quantia até duas vezes o seu nível de Aptidão Mágica por segundo, por três segundos. A bola de fogo causa 1d de dano por 2 pontos de energia.

Tempo de operação: 1 a 3 segundos.

Pré-requisito: Bola de Fogo.

Objeto

Cajado ou varinha – a bola é disparada a partir da ponta do objeto. *Custo de energia para criar:* 1.200; deve incluir um rubi no valor de $500. Utilizável apenas por magos.

Chama Essencial

Área

Como Criar Fogo, exceto que o fogo criado é a essência mágica do fogo. Qualquer mago pode dizer a diferença olhando. Não pode ser extinto por água comum ou mágica comum, mas apenas por uma quantidade similar de Água Essencial ou por Anular Magia. Chama Essencial causa +1 de dano a qualquer um que ela queime (+2 para criaturas aquáticas).

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 3. 2 para manter. Esta chama inflama todos os materiais inflamáveis, e toda a chama permanece essencial enquanto a magia for mantida. Se a magia não for mantida, quaisquer materiais que forem inflamados continuarão a queimar com chama comum.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Pelo menos seis outras magias de fogo.

Objeto

Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 800; deve incluir um rubi de $400.

Arma Flamejante

Comum

Faz com que qualquer arma arda em fogo, o que não prejudica o usuário, mas permite que a arma cause +2 de dano a inimigos ou objetos inflamáveis (depois de penetrar na armadura e acrescentar outros bônus). Armas de metal não são danificadas; as de madeira se tornam cinzas assim que a magia termina. A arma também libera luz como uma tocha.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para conjurar. 1 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Calor.

Objeto

Uma arma que arde sempre que usada, sem custo de energia para o usuário. *Custo de energia para criar:* 750; um rubi de $400 deve ser colocado na arma.

Projéteis Flamejantes

Comum

Como Arma Flamejante, mas conjurada em uma arma de projétil. A própria arma adquire uma aparência brilhante e ardente. Qualquer projétil dispara em chamas, causando +2 de dano conforme Arma Flamejante; queima em cinzas depois de atingir um alvo ou após 10 segundos, o que ocorrer primeiro.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para conjurar. 2 para manter. O custo dobra se os projéteis a serem disparados forem de pedra ou metal.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Arma Flamejante.

Objeto

Uma arma de projétil que dispara projéteis flamejantes sempre que usada, sem custo de energia para o usuário. *Custo de energia para criar:* 1.000; um rubi de $500 deve ser colocado na arma.

Armadura Flamejante

Comum

O alvo está envolto em chamas sem sentir qualquer desconforto – ele, e qualquer coisa que ele carregue, está sob uma magia básica de Resistência ao Fogo. As chamas fornecem a iluminação usual e calor para o ambiente. Os ataques corpo a corpo contra o alvo provocam um ponto extra de dano por fogo.

Qualquer ataque corpo a corpo que acerte o alvo desencadeia uma reação de 1d ao longo da arma contra o inimigo. Este ataque atinge automaticamente a mão que segura a arma se o alcance da arma for 1 ou menos. Se o alvo agarrar ou for agarrado, o inimigo recebe dano por queimadura de 3d, mas a magia será quebrada.

Duração: 1 minuto.

Custo: 6 para conjurar. 3 para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Resistência ao Fogo e Jato de Chamas.

Objeto

(a) Cajado ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 600; deve incluir $300 em rubis. (b) Capa ou armadura. Só afeta o usuário. Quando ativada, a capa parece literalmente tecida de chamas; ela protege contra ataques pelas costas e dos lados, mas não pela frente, a menos que seja empunhada como um manto leve (veja *Capa*, pág. B186). *Custo de energia para criar:* 700 para a capa, 1.000 para armadura.

Nuvem de Fogo

Área

Cria uma nuvem rodopiante de chamas e brasas de fogo. Não bloqueia a visão, mas inflige dano por queimadura a todos dentro dela. Criaturas na nuvem recebem dano em seus próprios turnos. Se menos de um segundo inteiro for gasto na área afetada, o dano é reduzido pela metade (arredondado para baixo). Armadura protege normalmente. Somente materiais altamente inflamáveis podem pegar fogo.

Duração: 10 segundos.

Custo básico: 1 a 5; a nuvem inflige 1 ponto de dano por segundo para cada ponto de energia colocado no custo base. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 1 a 5 segundos, dependendo do custo base.

Pré-requisitos: Moldar Ar e Bola de Fogo.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo para criar:* 175 de energia e um rubi de $500.

Sopro de Fogo (MD)

Comum

Semelhante ao Jato de Chamas, exceto que a chama sai da boca do conjurador, Sopro de Fogo não pode ser mantida, e cada ponto de energia compra 1d+1 de dano ao invés de 1d. O conjurador joga para atacar com DX-2 ou a perícia Ataque Inato. Isso conta como uma ação; o conjurador deve estar de frente para o alvo. Nenhum gesto de mão é necessário para conjurar esta mágica; certos movimentos dos lábios e da língua são feitos em seu lugar. Assim, Sopro de Fogo pode ser conjurada "sem mãos" em qualquer nível de perícia.

Duração: 1 segundo.

Custo: 1 a 4. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Jato de Chamas e Resistência ao Fogo.

Objeto

Joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.000; deve incluir $500 em ouro e um rubi de $500.

Toque Ardente

Corpo a Corpo

Envolve a mão do conjurador em chamas. O primeiro alvo atingido depois que a magia é conjurada sofre 1d de dano por fogo para cada ponto de energia que o conjurador colocar na magia. Armadura não protege, mas RD natural sim.

Custo: 1 a 3.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e pelo menos seis magias de fogo, incluindo Calor.

Objeto

Cajado, varinha ou luva. O objeto deve tocar no alvo. *Custo de energia para criar:* 300.

Corpo de Chamas (MD)

Comum; Resistida por HT

O alvo ganha a meta-característica Corpo de Fogo (pág. B262) pela duração da magia. Roupas (até 3 kg) também se tornam fogo, mas perdem qualquer poder mágico que elas possam ter. Ele não pode carregar nada enquanto estiver nesta forma.

Duração: 1 minuto. A magia expira se o alvo perder a consciência.

Custo: 12 para conjurar. 4 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Sopro de Fogo.

Objeto

(a) Cajado, varinha ou joia. Só afeta o usuário. Uma desvantagem grave é que, assim que é ativado, o objeto passa pela mão do usuário. Assim, uma magia conjurada com este objeto dura apenas um minuto. *Custo de energia para criar:* 3.000. (b) Cajado, varinha ou joia. Só afeta o usuário. Ao contrário do objeto anterior, este objeto se transforma em fogo junto com o usuário, permitindo que ele mantenha a magia por mais de 1 minuto. Enquanto em forma de chama, o objeto perde todos os poderes mágicos que normalmente poderia ter. *Custo de energia para criar:* 6.000.

Morte Ardente (MD)

Corpo a Corpo; Resistida por HT

Faz com que a vítima queime por dentro. O conjurador deve atacar o alvo para acionar essa magia; a localização do acerto é irrelevante. Toda vez, a vítima deve jogar contra HT; em uma falha (crítica ou não), ele recebe 1d-1 de dano por fogo. Em um sucesso, ele não leva dano naquele turno; em um sucesso crítico, a magia está quebrada. Nem RD nem Resistência ao Fogo protegem contra esta lesão! Durante o período da magia, a vítima experimenta um desconforto quase insuportável, equivalente aos efeitos de uma magia Doença (pág. 138).

Se a magia for mantida por tempo suficiente, a pele e as roupas da vítima começam a se queimar e pequenas chamas se projetam aqui e ali. Uma vez que a vítima morra, seu corpo se incendeia e queima até que uma pequena pilha de cinzas permaneça.

Seres mortos-vivos não são afetados. O conjurador deve se concentrar enquanto mantém essa magia, mas não precisa permanecer em contato físico.

Esta também é uma magia necromântica.

Duração: 1 segundo.

Custo: 3 para conjurar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Calor e Doença.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo para criar:* 700 de energia e um rubi de $500.

Convocar Elemental do Fogo, Controlar Elemental do Fogo, Criar Elemental do Fogo

Veja págs. 27-28

Elemental do Fogo Pequeno

Este é o elemental do fogo básico convocado conjurando Convocar Elemental da Terra com o custo mínimo de energia de 4. Mais energia colocada na magia invoca um elemental mais poderoso. Geralmente, isso significa simplesmente um elemental maior; 1 ponto de energia é igual a 1 ponto adicional de ST, 5 PV ou 2 pontos de RD. No entanto, o Mestre pode optar por construir um elemental mais exótico, adicionando traços incomuns ao modelo a seguir, ou trabalhando um a partir do zero.

Elemental do Fogo Pequeno

40 pontos

Modificadores de Atributos: ST-2 [-20]; DX-1 [-20]; IQ-2 [-40]; HT-3 [-30].

Modificadores de Características Secundárias: SM -1; HP+2 [4].

Vantagens: Ataque Ardente 2d (Sempre Ativo, -40%; Aura, +80%; Ataque Corpo a Corpo, alcance C, -30%) [11]; Carisma 1 [5]; Não Respira (Combustão de Oxigênio, -50%) [10]; Não Come e Não Bebe [10]; Não Dorme [20]; RD 10 (Limitação: Calor/Fogo, -40%) [30]; Imunidade a Danos no Metabolismo [30]; Tolerância a Ferimentos (Difuso) [100].

Desvantagens: Sem Manipuladores Hábeis [-30]; Fraqueza (Água; 1d/min.) [-40]

Capítulo Dez
Magias Sobre Alimentos

O cutelo de Christophe acertou o osso e ficou preso. Ele praguejou boquiaberto ao encantador que lhe vendeu a faca e acenou a um assistente para terminar a escultura. Afastando-se, ele mergulhou uma colher em uma panela de sopa, provou, franziu a testa e murmurou um encantamento para corrigir o tempero. Uma pitada de sal, uma pitada de açúcar turbinado e, por um capricho, ele falou a palavra do Dracônico Arcaico para estragão.

Do outro lado da cozinha, o prato principal estava emergindo dos fornos... um javali assado recheado com legumes de inverno. Radiante, Christophe andou até sua obra-prima, parando ao longo do caminho para reduzir um molho de panela com um movimento de três dedos e amadurecer uma tigela de ameixas duras com um dístico mágico. Observando os copeiros alavancarem o poderoso assado em uma tremenda bandeja de prata, ele espiou com satisfação a pele marrom-escura que brilhava com pingos. Aquele forno anão valera o preço – não como aquele cutelo inútil. Ele observou seu sous-chef como um falcão enquanto as guarnições iam no prato, observando a menor imperfeição. Hoje, porém, tudo correu bem.

Satisfeito, Christophe trabalhou um encantamento contra a espionagem do assado, para que algum mago indiscreto à mesa tentasse roubar suas receitas. Ele bateu palmas e a cozinha parou para olhar.

"Soe a fanfarra!" Ele gritou. "Jantar está servido!"

Essas magias estão relacionadas a comida e bebida. Nenhuma dessas magias pode transformar seres vivos (ou mortos-vivos) diretamente em alimento; elas não podem ser usadas em combate. Para os propósitos dessas magias, uma "refeição" tem cerca de meio quilo de comida normal, ou 250 gramas de ração seca de viajantes.

A Escola dos Alimentos é frequentemente uma das menos respeitadas, mas muitos curandeiros começaram como magos de alimentos.

Localizar Alimento

Informação

Determina a direção, a distância e a natureza geral da fonte significativa de alimento mais próxima. Use os modificadores de longa distância (pág. 14). A comida encontrada será saudável, mas não necessariamente apetitosa – por exemplo, insetos comestíveis. Quaisquer fontes conhecidas de alimento (como aqueles deliciosos insetos) podem ser excluídas se o conjurador mencioná-las especificamente antes de começar.

Custo: 2

Objeto

Uma forquilha. *Custo de energia para criar:* 300.

Testar Alimento

Informação

Identifica se uma substância é boa para comer. A magia não diz nada sobre sabor ou nutrição; detecta venenos, apodrecimento perigoso ou objetos estranhos (lâminas de barbear em frutas). Não verifica se existe magia na comida.

Custo: 1 para testar uma única refeição ou uma única garrafa de vinho; 3 para verificar todos os alimentos e bebidas dentro de um raio de 1 metro.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 100.

Deteriorar

Comum

Faz a comida apodrecer imediatamente e tornar-se inútil (ela pode ser salva se uma magia contrária for conjurada ou se Purificar Alimento for conjurada, em um minuto).

Custo: 1 por refeição destruída.

Pré-requisito: Testar Alimentos.

Objeto

Cajado ou varinha. O objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 100.

Temperar

Comum

Tempera e condimenta um único recipiente de comida para a preferência do conjurador. A perícia culinária do conjurador determina se a comida tem um sabor melhor – a magia simplesmente adiciona os sabores que o conjurador exigir.

Duração: Permanente.

Custo: 2 por refeição.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Testar Alimentos.

Objeto

Uma colher que, quando mexida através da comida, vai temperar ao gosto do usuário. *Custo de energia para criar:* 150.

Paladar Remoto

Comum

O alvo pode sentir o sabor e o cheiro de qualquer objeto que ele possa ver (mesmo a grande distância) ou saborear/cheirar através de objetos sólidos, totalizando não mais de dois metros de espessura. Ele faz automaticamente todos os testes de Paladar/Olfato, embora qualquer substância que normalmente seria impossível de saborear ou cheirar (um gás inodoro e sem gosto, como o monóxido de carbono, por exemplo) permanecerá sem ser detectada. Isso pode ser especialmente útil para detectar venenos, uma vez que os efeitos de um veneno não são transferidos através de seus odores.

Esta também é uma magia de Reconhecimento.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para conjurar. 1 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Localizar Alimento ou Localizar Ar; não pode ter a desvantagem de Disosmia.

Objeto

Vestuário ou joias; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 200.

Maturar

Comum

Faz com que qualquer alimento que deva envelhecer e maturar como parte de sua produção aconteça mais rapidamente. Isso é mais frequentemente usado com cerveja e vinho, mas também pode ser usado para acelerar o queijo, o iogurte, a massa de pão ou até mesmo a carne. Processos de envelhecimento que normalmente levam dias ou semanas (cerveja, vinho, queijo envelhecido, picles, carnes secas) levam apenas uma hora com essa magia. Processos que normalmente levam horas (massa de pão, iogurte, queijo fresco) demoram apenas um minuto. Processos que levam anos (vinhos vintage, ovos de mil anos) aceleram um ano para cada conjuração da magia... esta é uma ótima maneira de descobrir se uma determinada safra envelhecerá bem.

Duração: O processo leva uma hora (ou um minuto, como acima), mas a comida permanece maturada permanentemente.

Custo: 1 por meio quilo de alimento. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Deteriorar ou Temperar.

Objeto

Um pequeno barril que funciona sem custo de energia para o usuário, mas funciona apenas um número limitado de vezes por dia. *Custo de energia para criar:* 50 por 4 litros de tamanho, por cada vez/dia que o objeto é utilizado. Por exemplo, um barril de 40 litros que funciona duas vezes por dia custa 50×10×2=1.000 de energia para criar.

Purificar Alimento

Comum

Remove objetos estranhos, venenos e podridão e torna os alimentos aptos a comer. Funciona apenas em um item comestível ou anteriormente comestível – e se todo o item é insalubre, a magia remove toda a insalubridade e não deixa nada.

Custo: 1 por meio quilo de material a ser purificado.

Pré-requisito: Deteriorar.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. O objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 400.

Cozinhar

Comum

Transforma ingredientes crus em uma refeição acabada. Produz apenas pratos simples (guisados, etc.), que são tão saudáveis quanto os ingredientes. Não é necessário fogo para cozinhar; a magia fornece o calor.

Custo: 1 por refeição.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Testar Comida e Criar Fogo.

Objeto

Um pote que cozinha qualquer alimento colocado dentro dele, sem custo de energia para o usuário. Requer cerca de um minuto para cozinhar. O tamanho do pote não importa, mas cada pote pode ser usado apenas um número limitado de vezes por dia. *Custo de energia para criar:* 30 por refeição por dia (por exemplo, uma panela que cozinharia três refeições por dia teria um custo de energia de 90 para criar).



Preparar Carne de Caça

Comum

"Esfola" um animal morto. Se for conjurada em um veado, por exemplo, a pele é removida, juntamente com todas as partes externas do corpo e entranhas. Se conjurada em um peixe, ele é eviscerado e descamado. Nada é destruído pela magia; todas as partes são simplesmente separadas e limpas de modo a preparar melhor o animal para cozinhar.

Duração: Permanente.

Custo: 2.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Purificar Alimentos.

Objeto

(a) Varinha, cajado, joias ou faca. *Custo de energia para criar:* 300. (b) Faca de esfolar, faca de descascar, descascador de legumes, etc. Utilizável apenas no tipo de alimento apropriado. *Custo de energia para criar:* 150.

Conhecer Receita

Informação; Resistência Especial

Quando conjurada em um alimento, esta magia coloca o conhecimento completo dos componentes da comida (e do método de preparação usado pelo cozinheiro) na mente do conjurador.

Esta magia pode até ser usada em criações alquímicas. No entanto, esses elixires resistem a essa magia com a perícia do alquimista que os criou. A critério do Mestre, essa magia pode ser usada para analisar produtos químicos ou drogas.

Esta também é uma magia de Reconhecimento.

Duração: A memória permanece cristalina na mente do conjurador por 1 dia. Depois disso, desaparece igual à magia Memorizar (pág. 105). Receitas alteradas podem levar a qualquer coisa, desde constrangimento (substituir o açúcar por sal numa sobremesa) a problemas sérios (substituir o açúcar por sal em uma sobremesa para o rei).

Custo: 3. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 15 segundos.

Pré-requisitos: Paladar Remoto e Temperar.

Objeto

Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 450.

Envenenar Alimento

Comum

Introduz um veneno físico na comida. Este veneno permanece indefinidamente, mas pode ser detectado por Testar Alimento. Qualquer um que comer o alimento envenenado deve fazer um teste de HT. Em um teste bem sucedido, eles simplesmente se sentem mal e perdem 2 PV. Num teste falho, eles serão tomados por dolorosas dores no estômago e perdem 1d+1 PV imediatamente; eles ficarão com -3 em todas as perícias ou magias até que os PVs perdidos sejam restaurados.

Custo: 3 por refeição.

Pré-requisito: Purificar Alimento.

Objeto

Cajado ou varinha. O objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 600.

Fome

Comum; Resistida por HT

Como listada em *Magias de Controle do Corpo*, pág. 38

Sede

Comum; Resistida por HT

Como listada em *Magias de Controle do Corpo*, pág. 38

Água Suja

Área

Como listada em *Magias da Água*, pág. 185

Preservar Alimento

Comum

Evita que qualquer material orgânico se estrague, seque, etc. Muito útil para os viajantes!

Duração: 1 semana.

Custo: 2 por meio quilo de alimento. 1 por quilo para manter.

Pré-requisito: Deteriorar.

Objeto

(a) Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 200. (b) Baú ou saco; sempre ativo; o conteúdo do baú é preservado indefinidamente. *O custo de energia para criar:* 20 para cada meio quilo de alimento a ser preservado (arredondado para cima).

Criar Alimento

Comum

Produz alimentos comestíveis. Esta magia é mais fácil quando usada para converter material já existente em alimento; quanto mais próximo o material de partida estiver do alimento, mais saboroso será o resultado final.

Duração: Permanente.

Custo: 2 por refeição para transformar material orgânico em alimento; 3 para transformar material inorgânico em alimento; 4 para conjurar comida do nada.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Cozinhar e Localizar Alimento.

Objeto

(a) Varinha, bastão ou joias; utilizável apenas por magos. O objeto deve tocar o material a ser transformado em alimento. *Custo de energia para criar:* 600. (b) Um pote, como descrito em Cozinhar, que transformará qualquer coisa colocada dentro em uma refeição cozida. *Custo de energia para criar:* 200 por refeição por dia. (c) Um recipiente que criará comida do nada. *Custo de energia para criar:* 400 por refeição por dia.

Alimento Essencial

Comum

Transforma alimentos, ou qualquer outro material, em alimento inacreditavelmente bom, saboroso e nutritivo. Alimento essencial não estraga, e seis refeições dela pesam apenas meio quilo.

Duração: Indefinida.

Custo: 3 por refeição, se a substância inicial for algum material orgânico; 5 por refeição se a substância original for totalmente não comestível.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Seis magias sobre Alimentos, incluindo Criar Alimento.

Nariz Mágico

Regular

Como listada em *Magias de Reconhecimento*, pág. 104

Boca Mágica

Comum

Como listada em *Magias de Conhecimento*, pág. 104

Água para Vinho

Comum

Transforma a água ou outro líquido bebível em uma bebida levemente alcoólica. A natureza da bebida resultante depende do material inicial. Água ou suco de uva se torna vinho; sucos de frutas tornam-se "refrescos". A qualidade do resultado depende do teste do conjurador e da qualidade do líquido inicial.

Duração: Permanente.

Tempo de operação: 10 segundos.

Custo: 1 por litro (metade do custo para cerveja, o dobro do custo para bebidas alcoólicas).

Pré-requisitos: Purificar Água e Maturar.

Objeto

Uma garrafa ou recipiente para bebida que pode, uma vez por dia, transformar o conteúdo em bebida alcoólica. A qualidade do resultado depende do material inicial; a água do mar faria uma cerveja muito ruim, enquanto a neve da montanha recém-derretida daria um excelente vinho. *Custo de energia para criar:* 100 por litro de capacidade do contêiner. Note que falhas críticas com esta magia são conhecidas por criar itens perigosos, como taças que envenenam o vinho que eles criam – mas ninguém ainda encontrou um encantamento para fazer isso deliberadamente!

Destilar

Comum

Concentra um líquido removendo a água dele. Esta magia é usada principalmente para fazer bebidas alcoólicas fortes, mas os alquimistas também a empregam para outros fins. Cada uso da magia divide pela metade o volume do líquido, duplicando sua concentração. Uma conjuração transforma vinho em vinho fortificado, duas o transforma em conhaque e três deixa um destilado de álcool quase puro. Destilar não funciona em seres vivos.

Esta também é uma magia da Água.

Duração: Permanente.

Custo: 1 por litro original de líquido.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Maturar e Destruir Água.

Objeto

Uma grande chaleira fechada com capacidade para 20 litros. *Custo de energia para criar:* 400. Ilegal em qualquer lugar que um "alambique" mundano é ilegal!

Banquete do Tolo

Comum

Faz qualquer item parecer uma comida atraente e saborosa. A natureza subjacente do alvo não muda, mas aqueles que o come o acharão delicioso – não necessariamente nutritivo, mas delicioso. Só pode ser conjurada em coisas que podem ser alimento; funcionaria na lama, mas não nas pedras. Um complemento clássico para o desavisado que vai experimentar algo criado com Criar Alimento.

Duração: 1 dia.

Custo: 2 por refeição. Não pode ser mantida.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Cozinhar e Inépcia.

Objeto

Varinha, bastão ou joias; utilizável apenas por magos. O objeto deve tocar no material a ser afetado. *Custo de energia para criar:* 600.

Banquete do Monge

Comum

Fique sem alimento ou água por cerca de um dia sem efeitos nocivos.

Duração: 24 horas.

Custo: 6. Não pode ser mantida.

Pré-requisitos: Banquete do Tolo e Resistência à Dor.

Objeto

Vestuário ou joias; utilizável apenas por magos, ou (a critério do Mestre) uma pessoa "pura" ou "santa". *Custo de energia para criar:* 1.000.

Aromas do Passado

Comum

Como listada em *Magias de Reconhecimento*, pág. 107.

Capítulo Onze
Magias de Portal

Ele estava parado, tranquilo, no topo da colina, um retângulo preto perfeito dividindo uma toalha de piquenique xadrez vermelha e branca. A poucos metros de distância, duas pessoas se agachavam entre as ervas daninhas.

"O que é essa coisa? Está no nosso piquenique", sussurrou Jenny.

"Eu estou vendo", sussurrou Sam.

Cuidadosamente, ele se levantou e cautelosamente se aproximou da coisa que havia surgido em cima da salada de batata. Não se mexeu. Não falava. Ele simplesmente ficou em pé, um losango liso de preto fosco rodopiante.

"O que é isso?", Jenny perguntou atrás dele.

"Eu nunca vi nada parecido", Sam disse maravilhado. Ele tocou a superfície da coisa para verificar sua textura e sua mão afundou. Ele recuou; sua mão não seguiu.

"Jenny, estou preso", disse ele, alarmado. Sua mão estava fria dentro da coisa. Ele mexeu os dedos; ele não sentia nada ali, mas não conseguia puxar a mão para fora.

De repente, algo agarrou sua mão e puxou com força. Não havia tempo para se preparar; ele gritou, uma vez, e então ele estava em outro lugar.



Essas magias manipulam o tempo, espaço e dimensões. Como tal, a escola Portal tem uma forte afinidade com a escola do Deslocamento; a maioria dos magos de Portal começam como magos de Deslocamento. Magia de portais é difícil, muitas vezes perigosa e sempre rara. Pode nem existir em alguns cenários.

Portões Mágicos e Portais

Portões (ou portais; os termos são usados alternadamente) são atalhos mágicos entre os pontos no tempo e no espaço. Se o cenário da campanha incluir múltiplos universos ou "planos de existência", os portais também podem fornecer passagens entre eles.

Um portal pode tomar quase qualquer forma ou cor, mas o portal "padrão" é um retângulo de energia levemente cintilante, aproximadamente do tamanho de uma porta moderna comum, e sem qualquer espessura ou lado traseiro. Os portais podem ser independentes ou encostados a uma parede, a um chão, a um espelho e assim por diante. Eles não são físicos em nenhum sentido – são buracos na realidade.

Desde que o portal seja grande o suficiente, um objeto ou um ser voluntário apenas precisará entrar nele para ser transportado. Se uma pessoa não voluntária (ou inconsciente) enfia a mão em um portão, removê-la pode ser difícil; 1d segundos de esforço, a mesma quantidade de PF e um teste de Vontade são necessários. Apenas uma tentativa é permitida; se o teste de Vontade falhar, a vítima não tem escolha a não ser ficar presa no portal ou atravessar.

Se o portal não é grande o suficiente, parece uma parede impenetrável. Os portais são imunes a ataques físicos e à maioria das magias. Eles também são opacos para a luz e radiação e não particulada em geral. Magias que não sejam magias de Informações podem ser conjuradas através de um portal, com a penalidade usual para conjurar cegamente (a menos que Resguardar Portal seja usada). Magias de área não "transbordam" de um portal aberto, mas a matéria criada por tal magia pode. Objetos, magias e seres podem passar por um portal por suas "costas", como se não estivesse lá... porque não está!

Portais fechados só podem ser detectados pela magia Localizar Portal. Opcionalmente, o Mestre pode permitir que a Visão Magica os detecte, ou até mesmo um teste de Aptidão Mágica.

Saber onde um portal leva sem atravessá-lo é difícil; Analisar Magia bem sucedida apenas revela a natureza do portal: através da distância, através do tempo, ou entre universos/planos (ou alguma combinação dos três). Um sucesso crítico revela o destino do portal, suas cláusulas de abertura ou fechamento, se vários portões compartilham o mesmo local, etc. A magia Resguardar Portal

Portal também pode ser usada para obter pistas sobre o "ponto de conexão" de um portal.

Portais pode ser o alvo de muitas magias, mas o Mestre deve ter em mente que eles não são de forma alguma objetos físicos. Uma magia de ilusão independente poderia disfarçar um, mas a Concha Ilusória não poderia ser usada. Portais pode ser o alvo da Invisibilidade.

Teleporte

Especial

Como listada em *Magias de Deslocamento*, pág. 147

Teletransportar Outro

Comum;
Resistido por Vontade+1

Como listada em *Magias de Deslocamento*, pág. 147

Piscar

Bloqueio

Como listada em *Magias de Deslocamento*, pág. 148

Piscar Outro

Bloqueio

Como listada em *Magias de Deslocamento*, pág. 148

Viagem no Tempo (MD)

Especial

Esta magia é similar ao Teleporte, exceto que move o conjurador para outro tempo em vez de outro lugar. O "movimento" subjetivo é instantâneo.

Quanto mais "distante" for o tempo alvo, maior será o custo de energia e a penalidade de perícia (veja Modificadores de Tempo, caixa de texto). Diferentemente do Teleporte, não há penalidade na Viagem no Tempo para um tempo "desconhecido"; o Mestre pode, no entanto, decretar que qualquer Viagem no Tempo para o futuro tem uma penalidade extra (-2, talvez).

Se esta magia levar o conjurador para o futuro, será o mais provável de muitos futuros possíveis. Se ele retornar desse futuro e agir de acordo com as informações obtidas, não há garantia de que o futuro que ele visitou realmente ocorrerá.

Da mesma forma, um conjurador que retorna ao passado, muda alguma coisa e, em seguida, retorna ao seu tempo de partida pode retornar a uma linha do tempo alternativa. A quantidade de variação entre a linha temporal "natal" do conjurador e a nova dependerá da visão dos Mestres de como a linha temporal é "inviolável" em seu(s) mundo(s) de jogo.

Esta magia é perigosa – as penalidades para um teste falho são as mesmas que para Teleporte, substituindo o tempo por espaço. Também como no Teleporte, o conjurador não pode carregar mais que carga Pesada (objetos e seres). Jogue contra a perícia Percepção do Corpo no momento da chegada, modificando a jogada para mudanças na velocidade, estabilidade e orientação.

Se o conjurador desejar viajar simultaneamente no tempo e no espaço, use a perícia Teleporte ou Viagem no Tempo do conjurador (o que for menor) e combine as penalidades e os custos de distância e tempo.

Custo: Veja caixa de texto.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Teleporte.

Objeto

Cajado, varinha ou relógio. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 4.000. Um objeto que levará seu usuário a um tempo predeterminado custa 2.000 para ser criado; o criador do item deve estar muito familiarizado com esse tempo.

Modificadores de Tempo

	Custo	Penali.
Dentro de 1 min.	4	0
1 a 10 minutos	6	-1
10 min. a 1 hora	8	-2
1 a 10 horas	10	-3
10 horas a 4 dias	12	-4
4 a 40 dias	14	-5
40 dias a 1 ano	16	-6
1 a 10 anos	18	-7
10 para 100 anos	20	-8
Cada ×100	+2	-10

Transportar Outros no Tempo (MD)

Especial;
Resistida por Vontade+1

O mesmo que Teleportar Outro (pág. 147), exceto que o alvo é Transportado no Tempo para longe do (ou para perto) do conjurador.

Aplique a penalidade usual para magias comuns para a distância entre o conjurador e o alvo; as penalidades de Transportar no Tempo aplicam-se ao intervalo de tempo durante o qual o conjurador deseja transportar no tempo o alvo.

Uma diferença importante entre Viagem no tempo e Transportar Outro no Tempo é que, se o conjurador falhar na conjuração da magia, ou se a magia for resistida com sucesso, o alvo não será transportado no tempo!

Custo: Como Viagem no Tempo; também usa os multiplicadores de peso de Teleportar Outro.

Pré-requisito: Tempotransportado.

Objeto

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 4.000.

Translocação no Tempo

Bloqueio

Evita um ataque por Viagem no Tempo. O conjurador desliza alguns segundos à frente no futuro, reaparecendo em sua localização original – a menos que esse ponto esteja agora obstruído ou ocupado! Um local não está vazio se alguém está sobre ele. Qualquer obstrução menor é ignorada pela magia.

O conjurador deve testar sua perícia Percepção do Corpo para agir no turno que ele reaparecer. Se a sua localização original permanecer obstruída ou ocupada, o conjurador fica no limbo, reaparecendo assim que o ponto ficar vazio... mesmo que demore anos! Sabe-se que falhas críticas produzem efeitos desastrosos semelhantes.

Se o conjurador tiver quaisquer magias que exigissem concentração "ativa" quando ele conjurar Translocação no Tempo, elas automaticamente dissipariam (a menos que tivessem o conjurador como alvo). Da mesma forma, qualquer magia cuja manutenção seja devida durante o lapso temporal também se dissipa (mas veja Manter Magias, pág. 128).

Custo: 1 por segundo do lapso pretendido. O teste de perícia da magia é de -1 de penalidade por cada segundo de deslocamento pretendido além do primeiro.

Pré-requisito: Viagem no Tempo.

Objeto

Roupas, joias ou relógios. *Custo de energia para criar:* 500.

Translocação no Tempo de Outros

Bloqueio

Como Translocação no Tempo, mas utilizável em outros.

Custo: 1 por segundo do deslocamento pretendido. O teste de perícia da magia é de -1 de penalidade por cada segundo de deslocamento pretendido além do primeiro.

Pré-requisito: Viagem no Tempo.

Objeto

Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Jornada Rápida (MD)

Especial

Semelhante a Teleporte e Viagem no Tempo, exceto que permite uma viagem de retorno imediata. Funciona apenas no conjurador. Não funciona com Transferir de Plano. Qualquer coisa transportada na pessoa do conjurador, até a carga Pesada, vai com ele na viagem.

Se o teste de perícia falhar, o conjurador não irá a lugar nenhum, mas, de outra forma, sofrerá as penalidades normais para um Teleporte ou Viagem no Tempo falho (possível dano, desorientação e atordoamento). O Escudo Anti-Teleporte consegue resistir duas vezes; uma vez quando o conjurador sai e uma vez quando ele retorna.

Uma vez que o conjurador chega ao seu destino, ele deve gastar PF para permanecer lá. Assim que ele para de manter sua presença (isso inclui falhar em um teste de distração), ele volta ao seu ponto de partida ou tempo.

A viagem de retorno normalmente não pode falhar. Entretanto, se o conjurador conseguir conjurar com uma pequena margem (3 ou menos), o conjurador deve fazer um teste de IQ (com penalidade de distância/tempo), mantendo a magia, para retornar ao seu ponto de partida. Um teste pode ser tentado por minuto. Se ele então parar de manter a magia, ele permanecerá encalhado onde ou quando para onde ele foi. Ele também pode ficar encalhado se for eliminado ou se teleportar para uma zona sem mana.

Esta também é uma magia de Deslocamento.

Duração: 1 minuto.

Custo: Como Teleporte ou Viagem no Tempo, mais um quarto do custo da viagem, por minuto.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Teleporte (para uma viagem rápida no espaço) ou Viagem no Tempo (para uma viagem rápida no tempo, ou no tempo e no espaço).

Objeto

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 5.000.

Convocação Extradimensional

Especial

Convoca uma criatura, como um demônio ou uma Coisa Que O Homem Não Deveria Conhecer, de outro plano de existência. O Mestre determina a predisposição e habilidades desse ser. Cada plano requer uma magia de Convocação Extradimensional diferente. Algumas entidades excepcionalmente potentes podem requerer suas próprias magias! Se a versão da Convocação Extradimensional usada não especificar uma entidade específica, o conjurador não terá controle sobre quem a magia convocará. Convocação Extradimensional não pode ser usada no plano para a qual foi planejada.

Quando a criatura aparece, o conjurador deve imediatamente tentar *controlá-la*. Trate isso como uma Disputa Rápida entre o NH de Convocação Extradimensional do conjurador e a Vontade da entidade. O conjurador terá +4 se ele souber o "nome verdadeiro" da criatura.

Se o conjurador vencer, ele pode dar à criatura um único comando, que *deve* ser executado. Ao completar esta tarefa – ou após uma hora em qualquer evento – a entidade geralmente desaparece. No entanto, algumas entidades poderosas podem permanecer pelo tempo que quiserem...

Se o conjurador empatar ou perder, a criatura reagirá mal. Um ser "maligno" cometerá violência ou vandalismo, enquanto um "bom" é mais propenso a sair bufando e falar um palavrão para os deuses do conjurador. Criaturas selvagens ou caóticas são passíveis de se envolver em roubos e danos. Entidades extremamente estranhas podem reagir de maneiras perturbadoras e imprevisíveis.

Duração: Até que a tarefa seja concluída ou uma hora, o que for menor. Normalmente.

Custo: 1 ponto por 10 pontos de personagem usados para construir a entidade convocada. O custo mínimo de energia é de 20 (embora isso nem sempre convoque um valor de 200 pontos). O Mestre secretamente determina as capacidades de todas as criaturas convocadas. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 5 minutos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e pelo menos uma mágica de cada uma das 10 escolas diferentes.

Visita Planar (MD)

Especial

O conjurador deixa seu corpo para trás e vagueia livremente como um espírito em outro plano de existência. Ele é totalmente insubstancial e não pode afetar nada ou interagir com o que o cerca de alguma forma (uma bênção disfarçada, pois isso também confere total imunidade física a qualquer ambiente que ele esteja atravessando). Ele não pode conjurar magias, embora possa manter as existentes. Ele é igualmente imune à magia que não afeta mentes ou espíritos (o que o conjurador é, até que ele retorne ao seu corpo). O conjurador é imperceptível aos sentidos comuns; apenas magia (Visão Astral, Perceber Espírito, Perceber Observação e magias similares) detectará sua presença.

Existe uma magia diferente para viajar para cada plano ou dimensão. Quais magias existem, e os detalhes precisos das dimensões a que elas levam, depende do Mestre. Os sentidos do sujeito são alterados para corresponder ao habitante médio do plano; em um plano de escuridão perpétua, ele teria Visão no Escuro, no plano astral ele teria seus sentidos aumentados de acordo com a Visão Astral, e em uma dimensão onde todas as formas de vida só percebem através do som, ele teria Perceber por Varredura (Sonar). Visitar planos alternativos muito estranhos pode ser perigoso para a saúde mental de um viajante desavisado...

O plano mais comum visitado na maioria dos mundos é o astral, que coexiste com o universo mundano e permite que os visitantes observem lugares do mundo real sem serem vistos (pelo menos, invisíveis, exceto pelos nativos do reino astral, se houver algum). Enquanto viaja astralmente, o conjurador se move duas vezes o máximo de sua Velocidade sem carga e pode atravessar paredes, montanhas e criaturas... Ele também pode caminhar para as entranhas da terra ou para a atmosfera superior. Bloqueio Astral (pág. 159), Pentagrama (pág. 124) e as magias "Absoluto" (pág. 170) o impedem, enquanto Repelir Espírito (pág. 158) resistem à sua intrusão.

Se a magia termina antes que seu espírito se junte ao seu corpo ou se seu corpo for machucado enquanto seu espírito estiver ausente, ele deve jogar contra HT, usando os modificadores de longa distância (pág. 14), para permanecer vivo! É desnecessário dizer que seu corpo está totalmente indefeso durante a duração da magia, embora um exame médico casual possa revelar que ele está (quase) vivo.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para conjurar. 2 para manter. Alguns planos podem custar mais, levar uma penalidade de perícia ou ambos.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Projeção ou Convocação Extradimensional.

Objeto

(a) Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 1.000. Embora o objeto permaneça com o corpo enquanto o espírito caminha, ele ainda pode ser usado para manter a magia. (b) Arma. Utilizável

apenas por magos. Um análogo espiritual deste objeto acompanha o espírito de seu usuário! *Custo de energia para criar:* 2.000 por meio quilo (mínimo de meio quilo).

Transferir de Plano (MD)

Especial

Transporta o corpo do conjurador – junto com qualquer coisa que esteja carregando (até uma carga Pesada) para um plano particular de existência. Cada plano requer sua própria magia Transferir de Plano. Esta é uma viagem só de ida. Para voltar, o conjurador precisa saber Transferir de Plano para seu plano de origem ou pegar um mago no outro plano para conjurar Banir (pág. 156) nele.

Esta magia não confere ao conjurador imunidade especial ao seu entorno. Para visitar com segurança um plano onde as condições naturais são vácuo, chamas, etc., você deve aprender as magias de proteção necessárias.

Duração: Permanente.

Custo: 20. Alguns planos podem custar mais, levar uma penalidade de perícia ou ambos.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Convocação Extradimencional para o mesmo plano.

Objeto

Qualquer objeto; pode ser usado para viajar apenas para um único plano. *Custo de energia para criar:* 100 vezes o custo de conjuração do plano.

Transferir Outros de Plano (MD)

Comum; Resistida por Vontade +1

Como Transferir de Plano, mas utilizável em qualquer ser ou objeto. Um alvo que não espera ser deslocado de plano deve testar sua perícia Percepção do Corpo ou ficar desorientado por um segundo.

Duração: Permanente.

Custo: 20. Alguns planos podem custar mais e/ou carregar uma penalidade de perícia.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Transferir de Plano.

Objeto

Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por magos; envia o alvo para um único plano. *Custo de energia para criar:* 100 vezes o custo de conjuração do plano.

Defasar

Bloqueio

Evita um ataque eliminando o alvo gradualmente neste plano de existência por um momento. O conjurador realmente se torna etéreo apenas o tempo suficiente para o ataque passar por ele. Ele não desaparece nem perde a noção de seu entorno; não é necessário um teste de Percepção do Corpo.

Custo: 3.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Transferir de Plano ou Corpo Etéreo.

Objeto

Roupas ou joias. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Defasar Outros (MD)

Bloqueio

Como em Defasar, mas utilizável em outros.

Custo: 3.

Pré-requisito: Defasar.

Objeto

Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 2.000.

Farol

Área

"Suaviza" o espaço-tempo local, facilitando a área de efeito ao se teleportar, viajar no tempo ou transferir de plano. O custo de energia e as penalidades de perícia para viajar até um farol são reduzidos pela metade (arredondado para baixo). Um farol também pode ser usado para ajudar a teleportar um alvo sinalizado para perto do conjurador.

Um farol não é privado; qualquer conjurador transportando-se magicamente (ou outra pessoa) para a área irá se beneficiar da magia (no entanto, áreas permanentemente encantadas podem ser Limitadas ou Nomeadas; veja pág. 68).

O conjurador deve, na conjuração, especificar qual magia de viagem seu farol auxilia. Não há custo extra para criar um farol multiuso.

Esta também é uma magia de Deslocamento.

Duração: 24 horas.

Custo básico: 10 para conjurar Metade disso para manter.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisito: Teleporte, Viagem no Tempo ou Transferir de Plano. O mago deve conhecer Teleporte para criar um farol de Teleporte, Viagem no Tempo para criar um farol de Viagem no Tempo e Transferir de Plano para criar um farol para mudar de plano.

Objeto

(a) Qualquer área pode ser permanentemente encantada como um farol de Teleporte por 100 vezes o custo normal de energia. (b) Qualquer objeto pode ser encantado como um farol portátil; qualquer tentativa de transportar magicamente para perto do objeto recebe o bônus. *Custo de energia para criar:* 1.500.



Rastrear Teleporte

Informação; Resistida pela magia do alvo

Quando conjurada logo após alguém ou algo se teleportar, viajar no tempo ou transferir de plano entrando ou saindo, esta magia dá ao conjurador uma visão do destino do alvo teleportado. O conjurador também tem uma boa ideia da magnitude da penalidade de perícia envolvida para conjurar a magia. Em um sucesso crítico, o destino real será conhecido, mas qualquer sucesso dará ao conjurador uma noção do destino a seguir, se ele o fizer dentro de um minuto após Rastrear Teleporte ser conjurada.

Esta também é uma magia de Deslocamento.

Modificadores: A magia opera em um acumulado de -1 para cada minuto que decorre entre o teleporte e a conjuração. Há uma penalidade adicional de -5 se o conjurador não testemunhar o Teleporte.

Custo: 3.

Pré-requisito: Teleporte, Viagem no Tempo ou Transferir de Plano.

Objeto

Qualquer objeto. *Custo de energia para criar:* 100.

Desviar Teleporte (MD)

Bloqueio; Resistida pela magia alvo

Quando conjurada no turno em que alguém ou algo é teleportado, viajado no tempo ou transferido de plano, esta magia permite ao conjurador ditar para onde ou quando o alvo vai.

O conjurador deve conhecer a magia que ele está desviando; ele usa o nível perícia mais baixo com Desviar Teleporte e a magia alvo. Se o conjurador quiser desviar um Teleporte para uma transferência de plano (por exemplo), ele deve conhecer as duas magias e usar a menor de seus três níveis de perícia. A resistência é resolvida comparando as margens de sucesso de ambas as magias – se o mago que está se teleportando fizer seu teste em 5, o mago tentando desviá-lo deve fazer seu teste por 6 ou mais para ter sucesso.

A magia Desviar Teleporte leva as penalidades de alcance normais entre o conjurador de Desviar Teleporte e o conjurador de Teleporte (ou Viagem no Tempo, etc.), e a penalidade de nível de perícia padrão para o destino ao qual o conjurador deseja enviar o teleportado.

O custo para conjurar a magia é igual à diferença de custo entre o destino pretendido do teleportado e seu novo destino. Se um mago tentar se teleportar 60 quilômetros (9 de energia), e outro mago o forçar para outro local a apenas 10 metros de distância (3 de energia), o mago que está desviando terá que pagar 6 de energia. O mesmo custo seria aplicado se os destinos fossem revertidos. O custo mínimo para conjurar é 3, em qualquer caso (nível de perícia alto irá reduzir isso normalmente), e o conjurador paga todo o custo de energia, quer a mágica tenha sucesso ou não.

Exemplo: Suponha que Severin saiba Teleporte com perícia 16 e tente se teleportar à 100 metros para sua carruagem que o está esperando (penalidade de perícia -2, custo 4). A dois metros de distância está Elsdon, que sabe Desviar Teleporte com perícia 18 e Teleporte com perícia 20, e que preferiria que Severin acabasse logo acima de um lago que está a um quilômetro de distância (penalidade de perícia -4, custo 7).

Primeiro, Severin faz sua tentativa, gastando 4 de energia e rolando um 10. Já que ele precisava de 14 ou menos, isso é sucesso em 4.

Elsdon, usando a perícia básica de 18 (o mais baixo de suas magias apropriadas), recebe um -2 por estar a dois metros de distância de Severin e outro -4 por seu desvio planejado – sua perícia efetiva é 12.

Ele deve rolar um 7 (vencendo por 5), para vencer a disputa e desviar Severin. Quer o faça ou não, o custo calculado é 3 energia, sendo que Elsdon deve pagar o custo mínimo de 3.

Esta também é uma magia de Deslocamento.

Custo: Conforme descrito acima; custo mínimo 3.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Rastrear Teleporte.

Objeto

Qualquer objeto. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 700.

Escudo de Teleporte

Área

Como listada em *Magias de Proteção*, pág. 170

Criar Porta

Comum

Quando conjurada no lado próximo de uma obstrução sólida (parede, sebe, penhasco, etc.), essa magia cria um portal de curta duração e alcance que leva ao outro lado. A distância de intervenção não é realmente percorrida pelos usuários da porta – eles são simultaneamente teleportados do lado mais próximo para o lado mais distante. Esta magia tem a vantagem sobre o Teleporte ao permitir o acesso a lugares desconhecidos do conjurador, além de permitir que ele transporte uma carga maior que Pesada.

Modificadores: A magia tem uma penalidade de -1 por metro de espessura de obstrução; não há penalidade se a obstrução tiver espessura de meio metro ou menos. O Mestre não deve dizer ao jogador qual é a penalidade; ele deveria simplesmente dizer a ele se a magia falhou ou não.

Duração: 10 segundos

Custo: 2 por 3 metros quadrados de tamanho da porta. 2 para manter. Para referência, uma porta moderna geralmente tem cerca de 2,10 metros de altura e 0,9 metros de largura. Uma porta criada com 2 de energia teria que ser significativamente menor.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Teleporte e qualquer "Andar Sobre".

Objeto

Cajado, varinha, bijuteria ou instrumento de escrita (este último é usado para "desenhar" a porta no obstáculo). *Custo de energia para criar:* 500. (b) Porta portátil. Ela é ativada (se sua Energia estiver acima de 15 após a dedução da penalidade pela espessura da obstrução) depois de encostá-la na obstrução. *Custo de energia para criar:* 500 por 3 metros quadrados de tamanho.

Portais não são físicos em nenhum sentido – eles são buracos na realidade.

Localizar Portal

Informação

Diz ao conjurador a direção e a distância aproximada do portal mais próximo. Quaisquer portais conhecidos podem ser excluídos se o usuário mencionar especificamente os portais antes de começar.

Modificadores: Modificadores de longa distância (pág. 14), -2 se o portal estiver atualmente fechado, -5 se estiver buscando um ponto de chegada do portal, -10 se estiver buscando um portal que leve a um destino específico. Note que o portal em si pode estar Resguardado ou sob Disfarçar Magia.

Custo: 3.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Localizar Magia e uma magia de 10 escolas diferentes.

Objeto

Uma forquilha. *Custo de energia para criar:* 100.

Espiar Portal

Comum

Quando conjurada em um portal aberto, essa magia permite que imagens, sons e cheiros passem por ela do outro lado, como se estivéssemos espiando por uma janela aberta. Nenhuma "janela" correspondente é aberta na outra extremidade do portal.

Se o portal leva a uma área protegida por Resguardar Área, Resguardar Área consegue resistir a Espiar Portal. Perceber Observação pode pegar Espiar Portal. Disfarçar Informação não pode enganar Espiar Portal, no entanto.

Duração: 1 minuto

Custo: 4 para conjurar. 4 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Localizar Portal.

Objeto

(a) Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 200. (b) Um portal também pode ser feito para exibir seu destino permanentemente; isso é determinado quando o portal é criado e adiciona 100 de energia ao custo de criação. O criador do portal deve conhecer Espiar Portal em um nível igual ou maior do que Criar Portal.

Controlar Portal

Comum; Resistida pelo Portal

Força um portal aberto a fechar, um portal fechado a abrir ou inclina e desloca o portal alvo como o conjurador desejar. Fechar um portal permanente não o destrói; fechar um temporário sim (para destruir um portão permanente, use Remover Encantamento).



Esta magia move portais até 3 metros por segundo. Controlar Portal também pode ser usada para "escolher" um destino específico de um Portal de destino múltiplo (consulte Criar Portal).

Uma vez que o controle é abandonado, o Portal retorna ao seu estado "programado", retornando ao seu lugar original na velocidade máxima e pelo caminho mais curto.

Se várias magias de Controlar Portal estiverem ativas de uma só vez em um único Portal, o último resiste a elas com um único teste, controlando a magia com a maior margem de sucesso.

Duração: 1 minuto.

Custo: 6 para conjurar. 3 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Localizar Portal.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 300.

Criar Portal (MD)

Comum

Cria um portal mágico temporário que leva a outro lugar, tempo ou dimensão – efetivamente, um buraco no tempo e no espaço do qual aqueles que entram se teleportam, viajam no tempo e/ou transferem de plano para um destino predeterminado. Quanto maior a "distância" entre o portal e seu destino, maior o custo de energia e a penalidade de perícia.

Para determinar a penalidade de perícia, combine as penalidades para a(s) magia(s) equivalente(s) de Teleporte, Viagem no Tempo ou Transferir de Plano. Para determinar o custo de energia, combine os custos de energia da(s) mesma(s) magia(s) e multiplique o custo por 10. Esse custo permitirá ao conjurador criar um portal de qualquer tamanho até uma entrada com área de superfície de 1×2 metros (ou equivalente). Portais maiores não são mais difíceis, mas custam proporcionalmente mais energia.

Esta magia também pode ser usada para encantar um portal permanente, caso em que mais algumas considerações se tornam importantes. O(s) conjurador(es) deve(m) especificar se estará sempre aberto, sempre fechado ou aberto quando certas condições forem cumpridas (abre somente na hora da lua cheia, abre somente quando alguém profere uma senha, etc.).

Vários portais podem compartilhar um único local. Apenas um deles pode estar aberto ao mesmo tempo, por isso é comum que eles circulem no tempo, dando o efeito final de um único portal que leva a uma escolha de destinos. Eles devem ser criados separadamente, mas se comportam como um único portal. Portais permanentes podem ser "ancorados" a uma passagem física; eles então resistem ao deslocamento ou destruição com um bônus dado pela RD da passagem.

Quando um portal tem um componente de Viagem no Tempo, o criador deve especificar se o portal simplesmente desloca seus usuários no tempo por um valor fixo (1 ano passado, por exemplo) ou se envia seus usuários para um ponto específico e imutável no tempo (25 de dezembro de 1066, digamos). Neste último caso, uma vez que os sujeitos que entram no portão em vários horários de partida não podem todos chegar ao mesmo tempo, o portão "flutua" lentamente no tempo de modo a espaçar as chegadas com pelo menos um segundo de distância, ou os vários sujeitos chegam em diferentes "passados" (decisão do Mestre).

Duração: 1 minuto.

Custo: 10 vezes o custo total de energia para as magias de Teleporte, Viagem no Tempo e Transferir de Plano envolvidos (mais para portais maiores). Mesmo custo para manter. Tornar o portal permanente custa 100 vezes mais.

Tempo de operação: 1 segundo por ponto de energia.

Pré-requisitos: Controlar Portal. O conjurador também deve conhecer Teleporte para criar um portal que leva a outro lugar, Viagem no Tempo para criar um portal que leva a outro tempo, ou Transferir de Plano para criar um portal que leva a outro plano de existência.

Objeto

(a) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.000. (b) Uma caneta ou pincel. Utilizável apenas por um mago, que deve desenhar um contorno de uma porta em uma superfície sólida. *Custo de energia para criar:* 900.

Retardar Tempo (MD)

Área; Resistência Especial

O tempo na área diminui. Todos os seres que não desejam estar dentro da área quando a magia é conjurada resistem ao mais alto de seu ST e IQ; todos eles devem falhar para que magia tenha efeito. Objetos e magias podem cruzar a borda da área sem serem prejudicados. Seres que cruzam dentro ou fora da área devem rolar contra QI ou ficar mentalmente atordoado.

Duração: 1 minuto (fora do tempo).

Custo básico: Metade da "velocidade" temporal normal custa 2, um terço custa 3, um quarto custa 4 e assim por diante (sem limite, mas veja a mágica Suspender Tempo, abaixo). Mesmos custos para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, IQ 13+ e pelo menos duas magias de cada uma das 10 escolar diferentes.

Objeto

Cajado ou relógio. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Acelerar Tempo (MD)

Área; Resistência Especial

O oposto de Retardar Tempo. O tempo na área afetada acelera. Apesar disso, todas as regras para cruzar a borda da área, resistência e assim por diante, são iguais a Retardar Tempo.

As Gemas de Energia recarregam em com a velocidade externa, portanto, Acelerar Tempo não acelera a recarga das Gemas de Energia. É claro que o tempo de descanso relativo pode ser aumentado, permitindo que os magos recuperem os PF perdidos mais rapidamente.

Duração: 1 minuto (fora do Tempo).

Custo básico: 2 para o dobro, 3 para o triplo, 4 para o quádruplo e assim por diante (sem limite, mas veja o período de tempo limite, abaixo). Mesmos custos para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, IQ 13+ e pelo menos duas magias de 10 escolas diferentes.

Objeto

Cajado ou relógio. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Esconder Objeto

Regular

O alvo (que não deve ser vivo) desaparece em um espaço de outras dimensões, do qual pode ser trazido de volta à vontade. Uma falha em manter a magia faz com que o objeto reapareça no ar ao lado do conjurador. Se o alvo estiver sendo segurado por um ser vivo, o portador pode resistir à magia com seu IQ.

Localizadora não encontrará objetos ocultos por esse método. Rastrear perde o toque por toda a duração de Esconder Objeto, recuperando-o quando o objeto reaparecer neste mundo. Escudo de Teleporte se oporá a esta magia (a margem original de sucesso da magia Esconder Objeto precisaria ser 5 ou melhor para o objeto reaparecer dentro de uma área afetada por uma conjuração básica de Escudo de Teleporte, por exemplo). O objeto reaparece ao alcance do conjurador ou em sua vizinhança imediata (escolha do conjurador).

Duração: 1 hora.

Custo: 1 por meio quilo de peso do objeto para conjurar. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Encobrir e Teleporte.

Objeto

(a) Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 500. (b) Qualquer objeto pode ser encantado para "desaparecer" e "reaparecer" ao comando de seu dono. *Custo de energia para encantar:* 200 por quilo de peso do objeto. Este é um encanto popular em objetos ilegais...

Santuário (MD)

Especial

Abre um portal do tamanho de uma porta para uma dimensão de bolso. O portal fecha imediatamente depois que o conjurador passa por ele (outros podem passar por ele primeiro, é claro). O portal leva a uma pequena sala mal iluminada com paredes em branco e sem saídas visíveis. Quando o conjurador desejar sair, ele simplesmente se concentra e um portal aparece em uma das paredes, levando de volta ao seu ponto de partida original. O espaço pode ter o tamanho de um cubo igual à perícia do conjurador, em metros, de lado.

O mundo real perde completamente o contato com os ocupantes da dimensão de bolso; Localizadora não vai encontrá-los, Rastrear vai perdê-los por enquanto (mas vai buscá-los assim que eles saírem) e assim por diante. Claro, o inverso também é verdadeiro.

Visitas de longo prazo à dimensão de bolso exigirão a criação de ar, comida e água (e iluminação decente, para o conforto), bem como o descarte de resíduos. Isso é um pouco complicado pelo fato de que a dimensão de bolso é de baixa mana; Todos as magias estão em -5 e a magia Recuperar Energia não funciona.

Se a magia expirar ou o conjurador perder a consciência, todo o conteúdo da sala reaparecerá como se tivesse sido teleportado; seus ocupantes recebem 1d de dano e ficam fisicamente atordoados se falharem em um teste de Percepção do Corpo. Isso também acontece com qualquer um que seja tolo o suficiente para não sair antes do conjurador!

Se o conjurador desejar retornar ao mundo real, mas não ao seu ponto de partida, ele pode conjurar uma magia de transporte apropriada da dimensão de bolso como se ele estivesse conjurando-a do ponto de partida (se ele estiver disposto a assumir o risco de uma conjuração com baixa mana).

Nota: Esta descrição "padrão" do universo de bolso criada por esta magia não deve ser considerada como evangelho. Uma versão menos básica pode incluir móveis e recursos opulentos (mas mágicos e temporários), janelas ilusórias e assim por diante. Em alguns mundos, isso será determinado pelas visões do Mestre sobre dimensões alternativas. Em outros, os detalhes das dimensões do santuário podem ser reflexos conscientes ou inconscientes da personalidade do mago.

Duração: 1 hora.

Custo: 5 para conjurar. 5 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Encobrir e Teleporte.

Objeto

Cajado, varinha, joias ou porta. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 2.000.

Suspender Tempo (MD)

Área; Resistida pelo IQ

O tempo está suspenso na área; em relação ao mundo exterior, os ocupantes de uma área suspensa no tempo não se moverão, respirarão, envelhecerão nem pensarão. No que diz respeito aos seres afetados, não há tempo decorrido por toda a duração da magia. Num momento eles estavam tomando chá em um agradável prado na primavera, e no momento seguinte o inverno chegou fora do círculo de grama em que estão sentados...

Todos os seres que não desejam ficar dentro da área quando a magia é conjurada resistem com IQ. Todos devem falhar para que a magia tenha efeito.

Do lado de fora, a área parece estar rodeada por uma superfície perfeitamente reflexiva, que nada (incluindo seres mágicos e magias) pode atravessar. Objetos jogados nela são repelidos. Qualquer magia que exija concentração e tem efeito fora da área se esgota imediatamente se o conjurador estiver preso dentro. Da mesma forma, qualquer magia de fora cuja manutenção vence durante o tempo suspenso também prescreve (mas veja Manter Magia, pág. 128).

Duração: 1 dia (fora do tempo).

Custo básico: 5 para conjurar. 5 para manter.

Tempo de operação: 5 minutos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Retardar Tempo.

Objeto

Cajado ou relógio. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 2.500.

Intervalo (MD)

Área

A área e todos dentro dela são temporariamente removidos do fluxo do tempo; o efeito é equivalente a ter o tempo da área acelerado infinitamente. Ao contrário de Suspender Tempo, esta magia só pode ser conjurada a partir do interior, centrada no conjurador (a magia termina assim que ele toca a sua borda). Se o conjurador morrer sozinho na área, a magia nunca terminará! O conjurador e quaisquer objetos pegos na área simplesmente pareceriam desaparecer do fluxo do tempo.

No que diz respeito aos observadores externos, a área "envelhece" instantaneamente (o que pode ou não ser perceptível). Num momento, cinco ogros estavam atacando o grupo enquanto seu mago conjurava uma magia, e no momento seguinte os ogros estavam mortos, o grupo magicamente curado, e todos estavam em uma posição diferente e bebendo rum para comemorar.

De dentro, a área é delimitada por uma parede (e coberta por um teto) de total escuridão. Qualquer pessoa ou qualquer coisa que toque a borda da área é imediatamente expulsa da área, de volta ao tempo normal. Isso causa um atordoamento mental automático para qualquer outra pessoa que não o conjurador. Projéteis de qualquer tipo podem ser atirados às cegas para fora da área (veja *Tiro às Cegas*, pág. B389), mas não para dentro dela. Note que, uma vez que todos os projéteis disparados para fora da área irão emergir no mesmo horário externo, um arqueiro pode criar uma explosão impressionante de flechas simplesmente disparando casualmente por algumas horas subjetivas...

Magias envolvendo o exterior simplesmente falham. Qualquer magia que exija concentração e se ficar dentro da área prescreve imediatamente se o conjurador for deixado do lado de fora. Da mesma forma, qualquer magia interior cuja manutenção seja devida durante Intervalo termina a menos que seu conjurador também esteja dentro.

O "fluxo" de mana para a área de Intervalo é efetivamente nulo. Gemas de Energia não recarregam, encantamentos são impossíveis, etc. Magos ainda recuperam energia perdida (as consequências físicas de manipular mana desaparecem independentemente do suprimento de mana local), mas Mestres podem decretar que as magias custam muito mais, ou são impossíveis, dentro da área parada no tempo (desde que o poder seja extraído inteiramente da força vital pessoal do conjurador). Isso depende inteiramente da visão do Mestre de mana em seu cenário.

Duração: Um instante (fora do tempo). Dentro da área, o conjurador e quaisquer outros ocupantes têm tanto tempo quanto necessário.

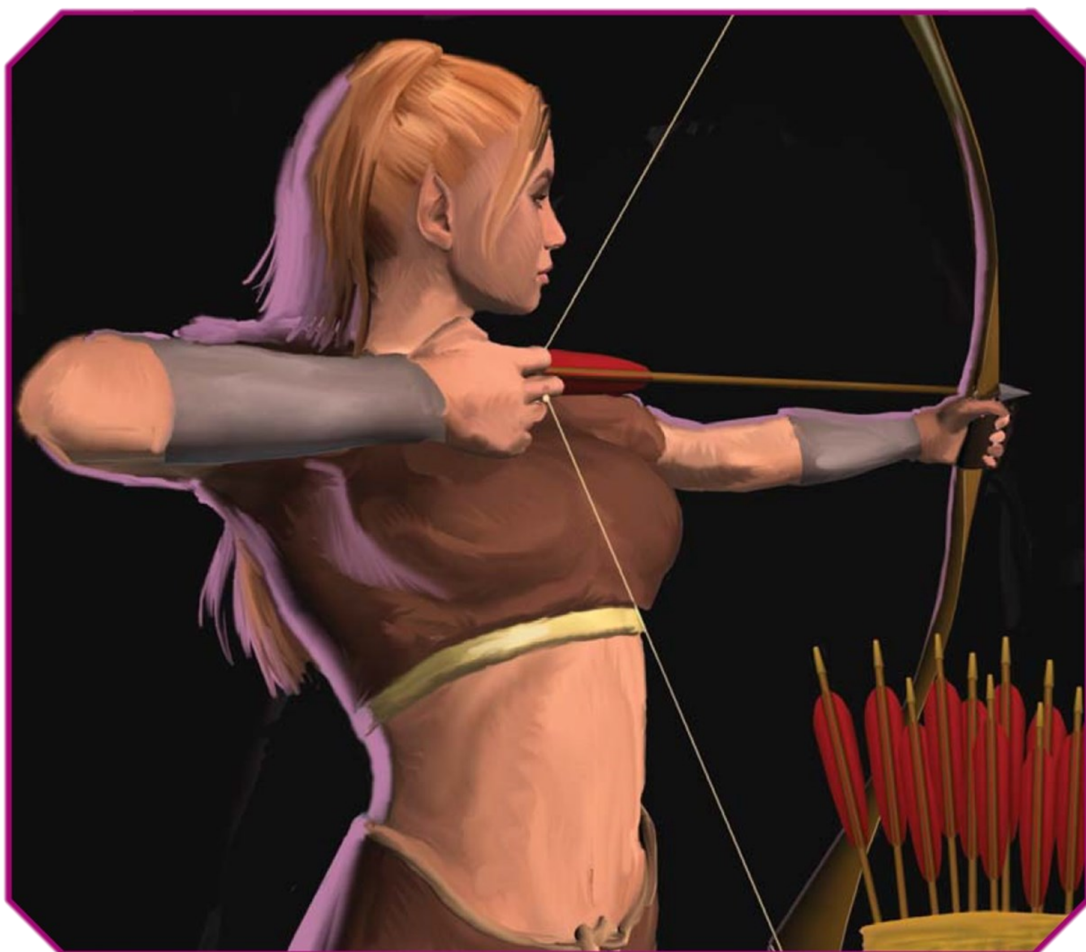
Custo básico: 5.

Tempo de operação: 5 minutos.

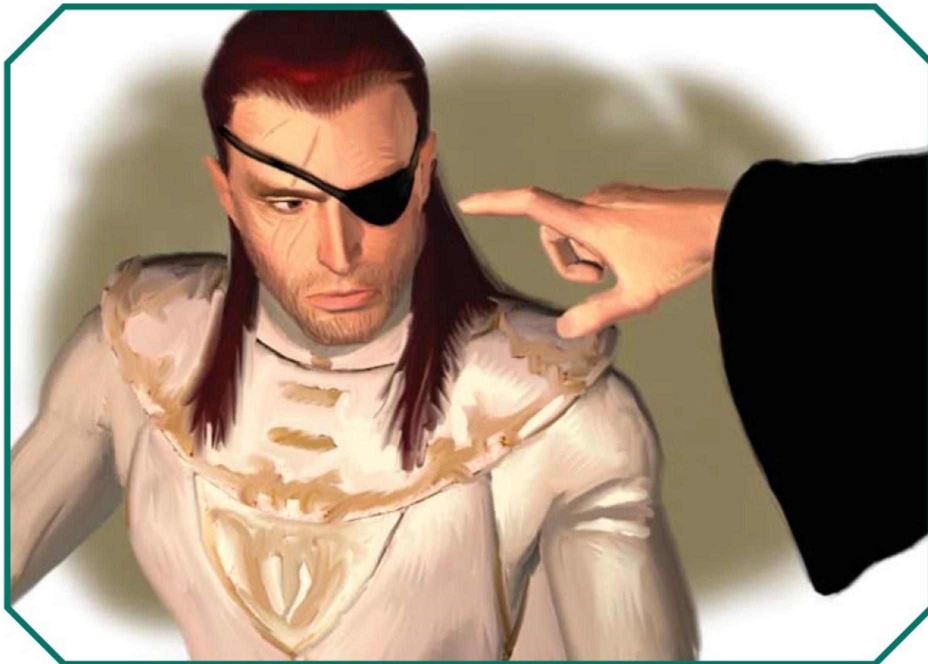
Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Acelerar Tempo.

Objeto

Cajado ou relógio. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 2.500.



Capítulo Doze
Magias de Cura



Ghalhan achara que sua perna tinha visto o fim da dor, mas aquele velho torturador pusera fim a essa ideia com sua investigação. Seus dedos ossudos eram como facas quentes.

"Chega!" Ele rugiu. "Chega de me cutucar! Você pode me fazer uma perna falsa com a qual eu possa correr, ou devo aliviar o filho de um burro que me enviou aqui de seu nariz?"

O velho endireitou-se. "Eu posso fazer melhor para você, meu bom homem. Eu posso te devolver sua verdadeira perna."

A testa de Ghalhan baixou. "Não me provoque, meu velho. É ruim para sua saúde."

"Você não acredita em mim, hey?" Ele falou uma frase enrolando a língua em um idioma desconhecido e enfiou um dedo longo em direção ao rosto de Ghalhan. O dedo parou logo depois do remendo sobre o olho direito de Ghalhan; a faca de Ghalhan parou bem perto da garganta do velho.

O velho olhou para a faca, sorriu levemente e sacudiu o tapa-olho de Ghalhan com a ponta do dedo.

Visão perfeita foi um choque depois de anos enxergando com um só olho. Ghalhan engasgou.

"Não vai durar, eu temo. É preciso um pouco de preparação para consertar uma ferida tão antiga que ela fique fixa. Mas eu posso trazer seu olho de volta para sempre, com algum tempo. E sua perna, se você puder segurar essa sua impaciência. Você está interessado, ou vai sair para aliviar aquele cavalheiro de seu nariz?

Essas magias são as mais brancas da magia branca. No entanto, ironicamente, as magias de cura são precursoras das magias sombrias da necromancia. Alguns curandeiros até se recusam a aprender a ressurreição, por causa do conhecimento necromântico necessário para fazer a magia funcionar.

A maioria dos curadores é de magos; Aptidão Mágica 1 é um pré-requisito para as primeiras magias da escola, e níveis mais altos rapidamente se tornam necessários. Alguns curandeiros não-magos, no entanto, compensam seu déficit mágico com uma abundância de compaixão. Em muitos hospitais mágicos, isso leva a uma divisão de trabalho entre os simpáticos não-magos, que lidam com ferimentos leves e cuidados, e os magos, que têm o poder de curar pragas e ferimentos mortais, mas podem ter o carisma de um toco.

Quase todo mago, pelo menos, se interessa por cura; a magia Recuperar Energia, que pode ser vital para um mago praticante, pertence à Escola de Cura.

Qualquer um que tente *se curar* tem uma penalidade de perícia igual à quantidade de dano que ele tem. Por exemplo, um mago que perdeu 4 PV rola com -4 para se curar.

Uma falha *crítica* com uma magia de cura sempre terá algum efeito ruim apropriado no paciente, agravando a lesão, criando uma nova ferida ou algo semelhante.

Leitura do Corpo

Informação; Resistida pela Vontade

Cria na mente do conjurador uma "imagem" visual e tátil do interior do corpo do alvo. Útil para diagnosticar dor ou doença de origem incerta, esta magia revela rupturas de órgãos e hemorragias internas, fraturas ósseas – até mesmo o sexo de um feto. Use os modificadores normais de distância. Essencialmente, este é o equivalente mágico de uma série detalhada de raios X; o que o conjurador pode fazer com as informações obtidas depende de suas habilidades médicas.

Esta magia não revela a natureza exata de quaisquer venenos ou doenças que possam estar afetando o alvo, mas dá +2 a qualquer teste subsequente de Venefício ou Diagnóstico. O conjurador deve tocar o alvo.

Modificadores: -2 se o alvo for de uma espécie diferente da do conjurador (um mago élfico lendo um alvo humano, por exemplo), -4 ou pior se for totalmente alienígena!

Custo: 2.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisito: Perceber Vida ou Despertar.

Objeto

Chapéus ou joias. Funciona apenas no usuário. *Custo de energia para criar:* 200.

Detectar Veneno

Área; Informação

Como listada em *Magias de Proteção e Aviso*, pág. 166.

Descanso Final

Comum

Quando conjurada em um corpo morto, esta magia torna o alvo imune a todas as magias necromânticas. O espírito do falecido não pode ser convocado, nem o corpo pode ser animado (ou ressuscitado). Não tem efeito físico no corpo. A magia pode ser conjurada a qualquer momento depois que o alvo morrer, mas há uma penalidade cumulativa de -1 para cada mês que o alvo estiver morto, até um máximo de -10. Um conjurador pode tentar a magia apenas uma vez por alvo.

Esta magia não tem efeito em uma pessoa viva e não afetará os mortos-vivos que já se levantaram.

Em muitos cenários, essa magia é uma parte intrínseca dos ritos fúnebres e pode ser restrita ao clero. Os Mestres podem desejar mudar o pré-requisito de Aptidão Mágica para Clericato ou Abençoado. Em outros cenários, essa magia é desnecessária; rituais funerários não mágicos são suficientes para salvaguardar os mortos da necromancia.

Costuma-se supor que esta magia funciona enviando a alma do falecido do plano mortal para a presença de sua divindade. Alguns, no entanto (geralmente membros de um culto da morte ou outro), acreditam que essa magia funciona *destruindo* os espíritos desencarnados dos mortos!

Esta também é uma magia Necromântica.

Duração: Permanente.

Custo: 20.

Tempo de operação: Mínimo de 10 minutos. Esta magia sempre é conjurada cerimonialmente.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 1 ou Empatia com Espíritos. As pessoas "sagradas" podem conjurar esta magia sem pré-requisito.

Objeto

Esta magia pode ser consagrada em objetos funerários. *Custo de energia:* 1.200.

Emprestar Energia

Regular

Restaura os Pontos de Fadiga perdidos do alvo, a um custo de energia para o conjurador. Não é possível aumentar a pontuação dos PF do alvo acima do máximo normal.

Custo: Qualquer quantia; a energia gasta pelo conjurador vai para o alvo como PF restaurado (por exemplo, se o conjurador gasta 5 de energia, o alvo recupera 5 PF perdidos). O custo de conjuração não é reduzido por alta perícia.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 1 ou Empatia (pág. B57).

Objeto

Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 100.

Emprestar Vitalidade

Comum

Restaura *temporariamente* os Pontos de Vida perdidos do alvo, a um custo de energia para o conjurador. Não é possível aumentar a pontuação de PV do alvo acima do máximo normal. Como os PV restaurados desaparecem após uma hora e a magia não pode ser mantida, essa magia é apenas uma medida temporária.

Duração: 1 hora.

Custo: Qualquer quantia; a energia gasta pelo conjurador vai para o alvo como PV restaurados (por exemplo, se o conjurador gastar 5 de energia, o alvo recupera 5 PV perdidos). O custo de conjuração não é reduzido por alta perícia. Não pode ser mantida; deve ser reformulada.

Pré-requisito: Emprestar Energia.

Objeto

Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 250.

Compartilhar Energia

Comum

O conjurador disponibiliza seus PF para que outro mago lance magias. O conjurador só pode conjurar essa magia em si mesmo. Ele deve especificar quem pode tirar PF dele no próximo segundo – ninguém mais poderá fazê-lo. Mais de um mago pode ser especificado e um limite de 5 PF pode ser drenado em um único segundo. O conjurador pode especificar um limite inferior! Os PV não podem ser usados para conjurar esta magia.

Se um mago especificado não drenar os PF antes do próximo turno do conjurador, a magia Compartilhar Energia expira, custando ao conjurador um PF. O mago conjurando a outra magia não precisa estar ciente da existência da magia Compartilhar. Enquanto conjura sua magia, ele sentirá uma energia externa tentando ajudá-lo – ele pode ceder a isso ou negá-lo, pagando ele mesmo o custo.

Uma magia pode extrair energia de apenas uma magia Compartilhar. Se mais de uma magia Compartilhar for lançada, use a mais próxima; role aleatoriamente se dois estiverem igualmente próximos.

Duração: Os PF devem ser usados em uma mágica naquele turno. Não pode ser mantida.

Custo: Duas vezes a quantidade realmente usada pelo mago que drena os PF. A energia gasta pelo conjurador vai para o poder de outra magia do mago. PF além do necessário pela magia não é transferido para o outro mago – use Emprestar Energia para fazer isso. O custo para conjurar esta magia nunca é reduzido por alta perícia. Um mínimo de 1 PF sempre é gasto ao conjurar esta magia.

Pré-requisito: Emprestar Energia.

Recuperar Energia

Especial

Descanse e recupere pontos de fadiga mais rapidamente que o normal, drenando energia da mana ao redor. Uma pessoa normal recupera 1 PF a cada 10 minutos. Um mago que conhece esta magia com perícia 15 ou superior recupera 1 PF a cada 5 minutos. Um mago que conhece esta magia com perícia 20 ou superior recupera 1 PF a cada 2 minutos. Nenhuma melhoria adicional é possível. Note que esta magia funciona no próprio conjurador; ele não pode restaurar PF para outras pessoas.

O mago deve descansar tranquilamente, mas nenhum ritual ou jogada de dados é necessária. Enquanto descansa, ele pode manter magias comuns, mas não aquelas que exigem concentração.

Esta magia não funciona em áreas de baixa ou sem mana.

Custo: Nenhum.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Emprestar Energia.

Objeto

Joias. Permite que o usuário se recupere como se ele tivesse essa magia em nível igual ao Poder do objeto; sempre ativo. Um objeto muito raro! *Custo de energia para criar:* 1.000; deve ser feito de uma liga de ouro e platina (valor mínimo de um pequeno anel de $500).



Remover Infecção

Área

Purifica a área alvo de agentes causadores de doenças contagiosas – micróbios, espíritos de doenças, ar viciado, etc. – tornando-a estéril e livre de infecção. Esta magia pode ser usada para limpar e esterilizar qualquer coisa, desde um templo de culto à doenças até uma sala de operações. Não curará nem aliviará doenças em criaturas vivas; serve apenas para limpar e purificar objetos e superfícies.

Áreas infecciosas ou objetos tratados com Remover Infecção não podem servir como fonte de contágio (veja *Infecção*, pág. B444) até serem reinfectados.

Duração: Até que os agentes causadores de doenças retornem à área afetada.

Custo básico: 3.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Deteriorar, Depurar ou Cura.

Objeto

Varinha ou bastão, decorado em um padrão de serpente. O alvo deve ser tocado pelo item. *Custo de energia para criar:* 400.

Cessar Espasmo

Comum

Como listada em *Magias de Controle do Corpo*, pág. 35.

Despertar

Área

Torna o(s) alvo(s) acordado(s) e alerta(s). Anula instantaneamente os efeitos do atordoamento. Se o alvo estiver muito cansado (menos de 1/3 dos PF básicos), esta magia o torna alerta por uma hora, mas lhe *custa* 1 PF no final desse período. Não tem efeito sobre aqueles com 0 ou menos PF. Pessoas adormecidas ou inconscientes recebem um teste de HT para despertar, com um bônus igual à margem de sucesso do conjurador. Um alvo rola -3 se estiver inconsciente devido a lesão, a -6 se drogado.

Custo básico: 1.

Pré-requisito: Emprestar Vitalidade.

Objeto

Varinha ou cajado. O objeto deve tocar no alvo. *Custo de energia para criar:* 300.

Aliviar Doença

Comum; Resistida pelo alvo da magia

Alivia temporariamente um alvo de qualquer sintoma de doença que ele possa estar exibindo (febre, tontura, erupção cutânea, tosse, etc.). As magias Doença e Embriaguez resistem. Observe que apenas os *sintomas* são curados. Aliviar Doença tornará um bêbado sóbrio por um tempo – mas para uma cura permanente, use Neutralizar Veneno.

Duração: 10 minutos.

Custo: 2. Não pode ser mantida; deve ser reformulada.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Emprestar Vitalidade.

Objeto

Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 250.

Compartilhar Vitalidade

Comum

O conjurador cura os ferimentos de outro transferindo-os para si mesmo, perdendo os PV que o alvo for curado. Se o alvo tiver um membro aleijado, ele permanecerá assim – somente a perda de PV são curados. Da mesma forma, a lesão aplicada ao conjurador não o enfraquecerá (embora certamente possa colocá-lo inconsciente ou até mesmo matá-lo; a magia não inclui "rede de segurança" para magos excessivamente gentis). O conjurador *não* sofre a penalidade normal de perícia por gastar PV para conjurar magias, nem é penalizado por reformular o mesmo alvo.

Duração: Permanente; o conjurador pode ser curado de seus novos ferimentos através de meios normais ou mágicos.

Custo: Nenhuma energia precisa ser gasta; alta perícia afeta apenas o Tempo de operação.

Tempo de operação: 1 segundo por PV transferido.

Pré-requisito: Emprestar Vitalidade.

Imunidade à Doenças

Comum

O alvo é imune a doenças pela duração da magia, de acordo com a vantagem de Imunidade à Doença (pág. B???, essa vantagem não existe no MB). Esta também é uma magia de Proteção e Aviso.

Duração: 1 hora.

Custo: 4 para conjurar. 3 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Remover Infecção ou Vigor.

Objeto

(a) Joias. Sempre ativo; o usuário é imune a doenças. Um objeto raro e valorizado! *Custo de energia para criar:* 1.000 para um objeto que resiste a uma doença específica, 2.500 para um que resiste a todas as doenças. (b) Joias. Sempre ativo; impede que o usuário espalhe qualquer doença que possa ter. "Cordas do Leproso" é um exemplo deste objeto. *Custo de energia para criar:* 250.

Imunidade a Veneno

Comum

O alvo se torna imune a venenos durante o efeito da magia. Para alguns venenos muito persistentes, isso é apenas um atraso do inevitável, já que vestígios do veneno ainda podem estar no sistema do alvo quando a magia terminar! Esta também é uma magia de Proteção e Advertência.

Duração: 1 hora.
Custo: 4 para conjurar. 3 para manter.
Tempo de operação: 10 segundos.
Pré-requisito: Vigor.

Objeto

Joias. O objeto deve ter uma gravura de um unicórnio. Sempre ativo; o usuário é imune a venenos. Um item raro e valorizado! *Custo de energia para criar:* 500 para um objeto que resiste a um veneno específico, 4.000 para um que resiste a todos os venenos.

Cessar Sangramento

Comum

O sangramento do alvo é interrompido imediatamente, como se estivesse enfaixado por alguém com a perícia Primeiros Socorros (pág. B219). Isso restaura 1 PV e evita mais perda de PV devido ao sangramento se as regras opcionais de sangramento (pág. B420) estiverem em vigor. O alvo desta magia não pode se beneficiar subsequentemente do enfaixamento dos mesmos ferimentos.

Esta magia também pode ser usada para estabilizar um ferimento mortal (pág. B423), a um custo substancialmente maior.

Duração: Permanente, embora lesões posteriores sangrem normalmente.
Custo: 1 para parar o sangramento em um ferimento normal; 10 para estabilizar um ferimento mortal.
Pré-requisito: Emprestar Vitalidade.

Objeto

Qualquer objeto. O item deve ter uma gravura de um pelicano. Evita que o usuário sangre e sofra ferimentos mortais. *Custo de energia para criar:* 500.

Cura Superficial

Comum

Restaura até 3 PV para o alvo. Não elimina doenças ou venenos, mas curará os danos causados por essas coisas.

Esta magia é arriscada se usada mais de uma vez por dia pelo mesmo conjurador no mesmo alvo. Se você tentar, role com -3 para a primeira repetição, -6 para a segunda e assim por diante.

Se você tiver a perícia Medicina com perícia 15 ou superior, uma falha crítica com esta magia conta apenas como uma falha comum – a menos que você esteja tentando a magia mais de uma vez por dia no mesmo alvo.

Custo: 1 a 3. O mesmo valor é restaurado ao alvo.
Pré-requisito: Emprestar Vitalidade.

Objeto

Varinha ou cajado, decorada com um padrão de serpente. O objeto deve tocar o alvo. Utilizável apenas por magos, ou por não-magos com perícia Medicina 15 ou superior. *Custo de energia para criar:* 600.

Cura Profunda (MD)

Comum

Restaura até 8 PV para o alvo. Não elimina doenças ou venenos, mas curará os danos causados por essas coisas.

Caso contrário, esta magia funciona da mesma forma que Cura Superficial: com -3 por conjuração no mesmo alvo em um dia, e a perícia Medicina com perícia 15 ou superior mitigará os efeitos de uma falha crítica.

As penalidades para conjurações repetidas são acumuladas *separadamente* para Cura Superficial e Cura Profunda. Por exemplo, um conjurador poderia conjurar as duas magias no mesmo alvo no mesmo dia, sem penalidade.

Custo: 1 a 4. *Duas vezes* o valor gasto é restaurado para o alvo.
Pré-requisitos: 1 e Cura Superficial.

Objeto

Varinha ou cajado decorado com um padrão de serpente. O objeto deve tocar o alvo. Utilizável apenas por magos, ou por não-magos perícia Medicina 20 ou superior. *Custo de energia para criar:* 1.500.

Cura Absoluta (MD)

Comum

Restaura *todos* os PV perdidos do alvo. Não elimina doenças ou venenos, nem recupera partes do corpo danificadas ou ausentes, mas pode curar os PV perdidos em qualquer uma dessas coisas.

Um determinado alvo só pode se beneficiar desta magia *uma vez por dia*, seja ela conjurada pelo mesmo conjurador ou por um conjurador diferente de cada vez. Se você tiver a perícia Medicina com perícia 15 ou superior, uma falha crítica com esta magia conta apenas como uma falha.

Custo: 20. Uma tentativa por dia por alvo.
Tempo de operação: 1 minuto.
Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Cura Profunda.

Objeto

Varinha ou cajado decorado com um padrão de serpente. O objeto deve tocar o alvo. Utilizável apenas por magos, ou por não-magos com a perícia Medicina 25 ou superior. *Custo de energia para criar:* 4.000.

Curar Doenças

Comum

Elimina um tipo de doença ou infecção do corpo do alvo. Um teste de Diagnóstico bem sucedido (pelo conjurador ou outro) deve preceder a conjuração; se não, o uso da magia será com -5! Não cura nenhum dano que a doença tenha causado ao paciente; a magia apenas elimina a doença subjacente.

Duração: A doença se foi, mas o alvo não está imune para sempre...
Custo: 4.
Tempo de operação: 10 minutos. Uma tentativa.
Pré-requisitos: Aliviar Doença e Cura Profunda.

Objeto

Varinha ou bastão, decorado com um padrão de serpente. O objeto deve tocar o alvo. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 800 para curar uma doença específica, ou 1.500 para um objeto que cura qualquer doença.

Neutralizar Veneno

Comum

Elimina todos os vestígios de um veneno escolhido do corpo do alvo. Um teste de Venefício bem sucedido (pelo conjurador ou outro personagem) deve preceder à conjuração para identificar o veneno sendo tratado; se não, o uso da magia será com -5! Esta magia não tem utilidade contra elixires alquímicos que não sejam aqueles que causam dano direto. Não cura o dano existente – a magia apenas remove o veneno restante, evitando qualquer dano adicional.

Duração: Permanente.

Custo: 5.

Tempo de operação: 30 segundos (tenha cuidado com venenos de ação rápida!). Uma tentativa.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 ou Testar Alimento ou Curar Doenças.

Objeto

Cajado ou varinha decorado com um padrão de serpente. Utilizável apenas por um mago ou um não-mago com Medicina-20 ou superior. O objeto deve tocar o alvo. *Custo para criar:* 400 para um objeto que cura um veneno específico, 1.500 para um objeto que cura qualquer veneno.

Neutralização Instantânea de Veneno (MD)

Comum

Como Neutralizar Veneno, mas funciona instantaneamente. Um teste de Venefício não é necessário para o uso bem-sucedido desta magia!

Custo: 8. Uma tentativa por dia.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Neutralizar Veneno.

Objeto

Varinha ou cajado, decorado com um padrão de serpente. O objeto deve tocar o alvo. Utilizável apenas por um mago ou um não-mago com Medicina-20 ou superior. *Custo de energia para criar:* 800 para um objeto que neutraliza um veneno específico, 3.000 para um objeto que neutraliza qualquer veneno.

Aliviar Vício

Comum

Substitui parcialmente uma "dose diária" de alguma droga exigida pelo alvo. O alvo ainda sentirá os efeitos psicológicos da falta de uma dose (isto é, um teste de HT modificado por Vontade ainda é necessário para contar o dia em direção a remissão do vício), mas não sofrerá nenhum dano físico após a abstinência.

Modificadores: Esta magia tem -4 de penalidade se o conjurador lançar sobre si mesmo, e com um cumulativo de -4 por conjuração diária consecutiva no mesmo alvo (assim, fica cada vez mais difícil para a magia substituir a droga). Além disso, a penalidade de abstinência inerente ao medicamento é aplicada a qualquer conjuração!

Duração: 1 dia.

Custo: 6. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Neutralizar Veneno.

Aliviar Loucura

Comum

Restaura temporariamente a sanidade de um alvo, aliviando-o de uma única Loucura, Fobia, Compulsão ou Loucura induzida por magias (escolhida pelo conjurador). As magias Loucura e Loucura Permanente resistem. Este também é uma magia de Controle Mental.

Duração: 10 minutos.

Custo: 2. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Emprestar Vitalidade e Sabedoria.

Objeto

Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 850.

Restaurar Visão

Regular

Restaura temporariamente a visão do alvo, independentemente do que causou a perda (se a perda da visão é de natureza mágica, no entanto, a magia responsável consegue resistir). Os olhos não devem estar completamente ausentes (isso requer Regeneração). Para uma cura permanente, use Restauração.

Duração: 1 hora.

Custo: Igual a metade dos pontos de Visão restaurados (Per+Visão Aguçada); metade para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Cura Superficial e Visão Potente ou Cegar.

Objeto

Joias ou roupas. Sempre ativo. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Restaurar Audição

Comum

Semelhante a Restaurar Visão, mas para a audição. Os tímpanos ou outros órgãos da audição não devem estar completamente ausentes.

Duração: 1 hora.

Custo: Igual a metade dos pontos de audição restaurados (Per+Audição Aguda); metade para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Cura Superficial e Audição Potente ou Ensurdecer.

Objeto

Joias (brincos são especialmente apropriados) ou roupas. Sempre ativo. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Restaurar Memória

Comum

Usado para curar as vítimas de perda de memória, seja mundano ou mágico. A magia restaura um fato ou perícia esquecidos de cada vez. A magia Esquecimento resiste; o esquecimento permanente resiste a +5. Essa magia não permitirá que o alvo se lembre de algo que ele nunca memorizou (mas veja a magia Recordar, pág. 106).

A magia é arriscada se usada mais de uma vez por dia no mesmo alvo: cada repetição da conjuração terá um cumulativo de -3. Uma falha crítica é muito perigosa – a memória procurada é destruída para sempre, e o alvo é mergulhado em uma sequência assustadora de memórias enterradas que duram 2d minutos. Isso causa uma Verificação de Pânico com uma penalidade de -6.

Se o conjurador tiver a perícia Psicologia com perícia 15 ou maior, uma "falha crítica" nessa magia conta como uma falha comum – a menos que ele já tenha tentado a magia mais de uma vez naquele dia sobre o mesmo alvo.

Duração: A memória é recuperada permanentemente.

Tempo de operação: 10 segundos.

Custo: 3.

Pré-requisitos: Despertar e IQ 11 ou superior.

Objeto

Varinha ou cajado; o objeto deve ter uma gravura de um elefante. O objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 600.



Restaurar Fala

Comum

Semelhante a Restaurar Visão, mas para Fala. A língua e as cordas vocais não podem estar completamente ausentes.

Duração: 1 hora.

Custo: 5 para conjurar. 3 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Cura Superficial e Voz Amplificada ou Ensurdecer.

Objeto

Joias ou roupas. Sempre ativo. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Cessar Paralisia

Comum

Anula uma paralisia temporária (devido à magia, arma paralisante, etc.). Uma magia em andamento (como Paralisar Membros ou Paralisia Total) recebe um teste de resistência.

Custo: 1 para um único membro. 2 para todo o corpo.

Pré-requisitos: Cura Superficial e Paralisia ou Cura Profunda.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 200.

Aliviar Paralisia

Comum

Restaura temporariamente o uso de um de seus membros paralisados ou aleijados. Os membros não devem, é claro, estar completamente ausentes (isso requer Regeneração). Uma vez que os membros atrofiam com o desuso, o Mestre deve usar seu julgamento e avaliar as penalidades de DX e ST para o uso de tais membros restaurados.

Duração: 1 minuto.

Custo: Igual ao limiar incapacitante para os membros afetados. Mesmo para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Cessar Paralisia.

Objeto

Joias ou roupas. Sempre ativo. *Custo de energia para criar:* 200 por ponto de limiar incapacitante efetivamente restaurado (se o limiar de invalidez do usuário for maior que a capacidade do objeto, avalie a diferença como uma penalidade para DX e ST para esse membro).

Restauração (MD)

Comum

Recupera o uso de um membro aleijado ou olho danificado – também restaura a perda de audição, olfato, etc. Não funciona em um membro ou olho perdido – isso requer Regeneração. (Se um membro foi amputado e está intacto, você pode tentar Restauração dentro de uma hora, com -5 na perícia, para colocá-lo de volta!)

Duração: Permanente.

Custo: 15. Uma tentativa.

Tempo de operação: 1 minuto para conjurar a magia; 1 mês antes do processo de restauração estar completo. A parte não pode ser usada até que o mês tenha passado; simplesmente não funciona, mesmo que pareça saudável.

Pré-requisitos: Cura Profunda ou quaisquer *duas* entre Aliviar Paralisia e das várias magias de "Restauração".

Objeto

Varinha ou cajado, decorada com um padrão de serpente. Utilizável apenas por magos. O alvo deve ser tocado pelo objeto. *Custo de energia para criar:* 2.000.

Restauração Instantânea (MD)

Comum

Como Restauração, mas funciona instantaneamente.

Custo: 50. Uma tentativa.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Restauração.

Objeto

Varinha ou cajado, decorada com um padrão de serpente. Utilizável apenas por magos. O objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 2.500.

Regeneração (MD)

Comum

Regenera um membro ou olho perdido.

Duração: Permanente.

Custo: 20. Uma tentativa.

Tempo de operação: 1 minuto para conjurar a magia; 1 mês antes do processo de regeneração estar completo. A parte regenerada não pode ser usada até que o mês tenha passado.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Restauração.

Objeto

Varinha ou cajado, decorada com um padrão de serpente. Utilizável apenas por magos. O objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 3.000.

Regeneração Instantânea (MD)

Comum

Como Regeneração, mas funciona instantaneamente.

Custo: 80. Uma tentativa.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Regeneração.

Objeto

Varinha ou cajado, decorada com um padrão de serpente. Utilizável apenas por magos. O objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 4.000.

Curar Radiação

Comum

Como listada em *Magias Tecnológicas*, pág. 182.

Depurar

Comum; Resistência Especial

Limpa o alvo de qualquer matéria estranha em seus tecidos, incluindo espinhos de cactos ou porcos-espinhos, pontas de flechas, farpas, balas, lascas, etc. Também elimina bactérias e parasitas externos (mas não internos). Não tem efeito contra doenças, venenos ou drogas. O alvo deve estar disposto ou totalmente impotente (por exemplo, amarrado ou inconsciente) e o conjurador deve tocá-lo.

"Matéria estranha" que é de alguma forma integral ao alvo (dentes de ouro, placas ou hastes de aço, olhos de vidro, cibernéticos e assim por diante) deve ser excluída pelo conjurador ou pode ser destruída também! Se o conjurador é descuidado (ou malicioso), cada item resiste separadamente com HT+5 do alvo.

Custo: 2 para limpar uma mão ou pé, 4 para um tronco ou membro, 6 para um corpo inteiro.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Cura Superficial e Purificar Terra.

Objeto

Varinha ou cajado, decorado com um padrão de serpente. O objeto deve tocar o alvo. Utilizável apenas por um mago ou um não-mago com Cirurgia-15 ou superior. *Custo de energia para criar:* 250.

Animação Suspensa

Comum; Resistida por HT

Mantém o alvo em aparente sono, indefinidamente. Os efeitos de hemorragia severa, doença, idade, etc. são todos interrompidos enquanto a magia está em vigor. O alvo não necessita de comida nem ar, mas ainda pode ser prejudicado por fogo, armas e outros perigos naturais.

Duração: Permanece em vigor até que seja quebrada (a magia Despertar funciona bem).

Custo: 6.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Dormir e pelo menos quatro magias de cura.

Objeto

(a) Joias, flechas ou roupas. Sempre ativo; o objeto coloca seu usuário em animação suspensa instantaneamente. A magia é cancelada imediatamente quando o objeto é removido. *Custo de energia para criar:* 2.000. (b) Cripta, caixão, etc. Sempre ativo; coloca o ocupante em animação suspensa. *Custo de energia para criar:* 2.000 por espaço do tamanho humano.

Sono Curativo

Comum; Resistência Automática

O alvo cai em um sono restaurador profundo e recupera 1 PV para cada hora de descanso. A fadiga é recuperada ao dobro da taxa normal.

O alvo acorda completamente curado, ou depois que 8 horas se passaram; qualquer fadiga causada por sono perdido também é completamente recuperada após esse período. Caso contrário, ele só pode ser despertado por uma palavra do conjurador, uma lesão ou a magia Despertar (ou Remover Maldição, Contra-Magia, etc.). Um alvo não disposto resiste automaticamente.

Duração: Até 8 horas (recuperação máxima de 8 PV por dia).

Custo: 6. Por um custo de 10, a velocidade de recuperação é dobrada. Recuperação máxima não é alterada.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Sono e Cura Superficial.

Objeto

(a) Varinha ou cajado, decorada com um padrão de serpente. O objeto deve tocar o alvo. Utilizável apenas por um mago ou um não-mago com Medicina-15 ou superior. *Custo de energia para criar:* 1.000. (b) Qualquer objeto. Se o usuário estiver disposto a dormir (ou desmaiar de fadiga ou lesão), o objeto é ativado. O usuário desperta se o objeto for removido ou quando a mágica terminar (se os PV do usuário ainda forem negativos, consulte *Retomando a Consciência*, pág. B423). *Custo de energia para criar:* 900.

Esses ferimentos curam doenças que os homens se dão.

Interromper Envelhecimento (MD)

Comum

Para o envelhecimento do alvo por um mês. Não pode ser conjurada novamente até que a primeira magia desapareça.

Duração: Um mês.

Custo: 20. Uma tentativa por semana.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e pelo menos oito magias de cura.

Objeto

Joias. Sempre ativo; o objeto previne o envelhecimento enquanto estiver usável. Reinos foram derrubados por posse de tais coisas... *Custo de energia para criar:* 10.000.

Rejuvenescer (MD)

Comum

Remove um ano da idade do alvo. Qualquer nível de atributo perdido nesse período é automaticamente recuperado. Não afeta memórias, perícias, lesões, etc., obtidos durante os meses "perdidos".

Duração: O alvo começa a envelhecer de novo imediatamente.

Custo: 100. Uma tentativa por mês.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Interromper Envelhecimento.

Ressurreição (MD)

Comum

Traz o alvo de volta à vida, desde que o corpo, ou a maior parte dele, esteja disponível. Esta decisão fica a cargo do Mestre; note que um corpo que atingiu -10×PV está por definição muito danificado para ressurreição. O alvo ressuscitado tem PF e PV 0 e deve recuperar PF e PV da maneira normal. Todos os seus membros estarão intactos, independentemente das lesões que o mataram. A perícia do conjurador terá -1 de penalidade por cada dia inteiro entre a morte do alvo e o início da magia. Esta também é uma magia de Necromancia.

Duração: Permanente, até que você seja morto novamente...

Custo: 300. Uma tentativa.

Tempo de operação: 2 horas.

Pré-requisitos: Regeneração Instantânea e Convocar Espírito.

Objeto

Há rumores persistentes de um objeto mágico que traz os mortos à vida, mas nada específico é conhecido.

Capítulo Treze
Magias de Ilusão e Criação

Eric destrancou e abriu a porta, jogou as chaves no balcão e deixou cair a bolsa ao lado da porta. Com um gemido miserável, ele caiu no seu sofá decrépito.

Pior. Aniversário. Sempre.

Seu despertador não tinha disparado, o trabalho tinha sido o desfile habitual de idiotas e alguém roubou a roda dianteira de sua bicicleta. Agora ele não conseguia encontrar ninguém para tirar sua mente do dia ruim. Sheila não estava atendendo o telefone. Jim havia vagamente mencionado algo que precisava fazer e desligou. Todos os usuais suspeitos estavam longe de serem encontrados.

"Bem," ele disse para a TV, "parece que vai ser você e eu esta noite."

O quarto brilhou.

"SURPRESA!" As pessoas gritavam de todos os cantos da sala e explodiam no riso. Sheila, sentada ao lado dele no sofá, beijou-o na bochecha.

"Feliz Aniversário! Você deveria ver a expressão em seu rosto."

"Cara", Jim disse de baixo dele, "feliz aniversário e tudo, mas você poderia sair de cima de mim agora?"



Essas magias permitem ao mago criar o que não está lá. Uma "ilusão" não tem substância real. Uma "criação" tem substância, enquanto existir. Cada ilusão ou criação conta como uma magia "ativa", dando -1 às outras conjurações do conjurador.

A Escola de Ilusão e Criação é desafiadora; nem todo mundo tem a inteligência e a imaginação para dominar a arte da ilusão. No entanto, os princípios dentro da escola são necessários para muitas magias potentes em outras escolas.

Ilusão Simples

Área

Cria uma imagem puramente visual que pode ser vista por qualquer pessoa na área que ocupa. Pode ser um único objeto ou uma cena inteira. Pode mover-se para uma área diferente, ou mudar de tamanho ou forma até a sua área máxima, se o conjurador se concentrar. Qualquer criatura sapiente pode dissipar isso por "desacreditar" – tomando uma ação Concentração e fazendo um teste de Vontade bem sucedido. A ilusão é automaticamente dissipada por qualquer ataque, qualquer outra magia, exceto Controlar Ilusão, ou o toque de qualquer criatura sapiente.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 1 para conjurar. Metade disso para manter.

Pré-requisitos: O conjurador deve poder ver e ter IQ 11 ou melhor.

Ilusões Assustadoras

Ilusões são frequentemente usadas para aterrorizar. Se você sabe que seu inimigo tem uma fobia a répteis, uma simples ilusão de uma cobra pode ser mais eficaz que uma bola de fogo! No entanto, o conhecimento da magia da ilusão permite que um mago produza imagens que parecem *reais*, mas não necessariamente imagens que são assustadoras. Um dragão de aparência real, com fumaça saindo de suas narinas e garras brilhando à luz do sol, provavelmente deixará alguém nervoso – mas um ilusionista criativo contorcerá a expressão do dragão em uma expressão desagradável, colocará alguns restos de carne sangrenta entre as garras, e ter os músculos da besta flexionando-se ameaçadoramente abaixo das escamas.

O Mestre pode querer avaliar a penalidade da Verificação de Pânico da ilusão (se houver) com base na descrição do jogador. No entanto, para ligar o impacto de uma ilusão à perícia do personagem em vez da perícia do jogador, o Mestre pode permitir uma jogada de Artista (Ilusão); quanto maior a margem de sucesso, mais assustadora (ou bonita, ou comovente) é a ilusão.

Fogo Fantasmagórico

Área

Como listada em *Magias do Fogo*, pág. 73.

Ilusão Complexa

Área

Como Ilusão Simples, mas afeta tanto a audição quanto a visão. Não é automaticamente dissipada por uma magia ou toque; no entanto, qualquer quantidade de dano real irá dissipar a ilusão.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 2 para conjurar. Metade disso para manter.

Pré-requisitos: Som e Ilusão Simples.

Ilusão Perfeita

Área

Como Ilusão Complexa, mas afeta todos os sentidos exceto o toque; sua mão vai passar por ela. Não pode ser dissipada exceto por Anular Magia ou Anular Ilusão. Qualquer dano perturbará temporariamente a ilusão, revelando-a pelo que é, sem dissipá-la.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 3 para conjurar. Metade disso para manter. Por um custo duplo, até mesmo o sentido de toque será enganado, embora você não possa "realmente" se aquecer com um fogo ilusório.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Ilusão Complexa.

Cobertura Ilusória

Comum

Essa ilusão faz um objeto escolhido parecer, soar e se sentir diferente. O objeto base deve ter o tamanho e a forma apropriadas. A ilusão pode ser desacreditada, mas é estável de qualquer maneira. No entanto, ela não se moverá a menos que o objeto subjacente se mova. Os danos causados pelo objeto subjacente não são afetados. Por exemplo, uma cobertura ilusória de um cavalo poderia ser conjurada sobre um cavalo de madeira. Ele iria parecer, relinchar e cheirar como um cavalo, mas não poderia ser montado! Concentração não é necessária para manter a ilusão.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para um objeto pequeno o suficiente para ser segurado na mão ou 2 para objetos maiores. Metade desse custo para manter.

Pré-requisito: Ilusão Simples.

Objeto

Por 200 vezes o custo básico, a magia pode se tornar permanente; não será desacreditada!

Disfarce Ilusório

Comum

Essa ilusão disfarça um ser vivo. O conjurador deve primeiro criar a ilusão (usando qualquer magia básica de Ilusão). A magia Disfarce Ilusório, então, sobrepõe a ilusão sobre o alvo, então ele o cobre e se move com ele. Quanto melhor a ilusão usada, melhor e mais permanente o disfarce; um Disfarce Ilusório Perfeito até engana o sentido do tato. Concentração não é necessária para manter o disfarce. O disfarce ilusório conta como apenas uma única magia "ativa".

Duração: Até a ilusão terminar.

Custo: 3. Não pode ser mantida.

Pré-requisito: Ilusão Simples.

Objeto

Joias ou roupas; o item conjura um Disfarce Ilusório (especificado quando o item é encantado) sobre o usuário. *Custo de energia para criar:* 150 Simples, 300 Complexa, 500 Ilusão Perfeita. Não há custo de energia para o usuário!

Autossuficiência

Área

Esta magia pode ser usada com qualquer criação ou ilusão controlada. Deixa o conjurador "programar" a criação ou ilusão para se locomover, falar (se puder fazer sons) e até mesmo reagir de maneiras predeterminadas. Tudo isso é feito sem uma maior concentração por parte do conjurador;



não conta como uma magia "ativa" separada. Se confrontada com algo para o qual não é "programada", pode não fazer nada ou (se uma ilusão) simplesmente desaparecer, ao capricho do Mestre.

Duração: Enquanto a criação ou ilusão durar.

Custo básico: 2. Não requer manutenção.

Tempo de operação: O tempo que o jogador que conjurou demore a descrever as instruções para o Mestre, ou para lê-las em voz alta, se estiverem escritas (anotá-las salvará argumentos!). Instruções complexas demoram muito para serem conjuradas. Mínimo 5 segundos.

Pré-requisito: Ilusão Simples.

Detectar Ilusão

Informação

Diz se o alvo é uma ilusão ou criação e, em caso afirmativo, de que tipo é. O conjurador deve poder ver o alvo.

Custo: 2.

Pré-requisito: Ilusão Simples.

Controlar Ilusão

Comum; Resistida pela magia alvo

Assume o controle de uma ilusão que outra pessoa conjurou. Se a sua magia for bem sucedida, você deve pagar qualquer custo adicional de energia para manter a ilusão. Se você falhar, a ilusão ainda pertence ao conjurador original. Esta magia não afeta um Disfarce Ilusório. Se a magia é conjurada sobre algo que não é uma ilusão, o custo de energia ainda é gasto, mas a magia não tem efeito.

Duração: Uma vez estabelecido, o controle é permanente, a menos que outra pessoa assuma o controle.

Custo: 1.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Ilusão Perfeita.

Objeto

Varinha ou cajado. *Custo de energia para criar:* 300. O objeto deve tocar a ilusão a ser controlada.

Anular Ilusão

Comum; Resistida pela magia alvo

Anula qualquer Ilusão ou Disfarce Ilusório. Não afeta criações.

Custo: 1.

Pré-requisito: Controlar Ilusão.

Objeto

Varinha ou cajado; o objeto deve tocar a ilusão alvo. *Custo de energia para criar:* 400.

Entalhar

Área; Resistida por Vontade

Cria uma inscrição (escrita ou imagens) em qualquer superfície. Especializações apropriadas de Artista (Caligrafia, Iluminuras, etc.) devem ser usadas para avaliar a estética do resultado. A imagem pode ser tão elegante quanto os desejos do conjurador: letras em chamas prateadas, letras de bloco simples, luz refletida na superfície da água e assim por diante. A inscrição é integrada à superfície alvo, desaparecendo apenas quando a magia é cancelada ou expirar. Qualquer coisa viva a ser inscrita consegue resistir.

Esta também é uma magia de Fazer e Quebrar.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 1 para conjurar. Mesmo custo para manter. Mínimo 2.

Pré-requisitos: Ilusão Simples e Cópia.

Objeto

(a) Qualquer inscrição pode se tornar permanente por 20 vezes o custo da conjuração da magia. (b) Uma caneta, pincel, etc., que pode deixar inscrições em qualquer coisa, sem precisar de tinta. *Custo de energia para criar:* 30.

Espectro (MD)

Área

Como Ilusão Perfeita, mas um espectro pode impedir o movimento e infligir danos reais. Na primeira vez que qualquer criatura viva entrar em contato com um espectro, faça uma Disputa Rápida entre a perícia efetiva do conjurador e o IQ. Se o conjurador perder, então o espectro é tratado como uma Ilusão Perfeita para todos os propósitos em relação àquele personagem.

Se o conjurador vencer, o espectro tem substância e pode prosseguir para golpear, agarrar, empurrar e assim por diante, como se fosse real. Um espectro pode ter qualquer ST e DX até a perícia do mago com a magia para fins de disputa, dano infligido e assim por diante.

Quando a magia é conjurada pela primeira vez, o Mestre deve anotar a margem de sucesso. Se um único ataque no espectro infligir esta quantia (ou mais) de dano básico, o espectro é imediatamente dissipado. Qualquer magia que funcione em ilusões (Anular Ilusão, Controlar Ilusão, Autossuficiência, etc.) funciona em espectros.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 5. Metade disso para manter. Para um custo básico de 9, o fantasma pode ter o dobro do ST normal (DX não é alterado).

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Ilusão, Estorvar e Aporte.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 300; metade do custo de um objeto que criará um único fantasma determinado pelo criador.

Iniciativa

Área

Esta magia pode ser conjurada em qualquer criação ou ilusão que o conjurador controle, dando-lhe uma aparência de inteligência para agir por sua própria iniciativa. O alvo é totalmente leal ao conjurador e obedece a ele (ou a qualquer outra pessoa que o conjurador ordene que ele escute) com o melhor de sua capacidade.

O custo básico da magia é baseada no conhecimento que o conjurador concede ao alvo. As criações *começam* com seus próprios DX e IQ, conforme listado na descrição da magia. Para os propósitos desta magia, Ilusões e Fantasmas começam com IQ 0 e DX 8. O DX e o IQ do alvo podem ser tão altos quanto os do conjurador. O alvo também pode receber as perícias do conjurador – todas as perícias concedidas são conhecidas no mesmo nível *relativo* do conjurador. Ilusões e criações com Iniciativa podem usar predefinições em qualquer perícia.

Uma vez que a magia é conjurada, o alvo age sozinho até que a magia expire. Se o alvo se deparar com uma situação que o confunda, ele tenta retornar ao conjurador para esclarecimentos. Como Autossuficiência (pág. 96), esta magia não conta como uma magia "ativa" e não requer manutenção separada.

Exemplo: Lady Ann Goulding criou um serviçal mágico para divertir seus hóspedes nobres e decadentes. Ela deseja que ele circule por toda a festa, servindo comida, dançando com as nobres e demonstrando respeito apropriado – *sem* exigir supervisão constante, para que ela possa se divertir. Ele começa com 9 em cada atributo, mas sem perícias (Lady Ann poderia ter criado um serviçal habilidoso, mas ela tem Criar Serviçal-15 e pode manter um não-qualificado indefinidamente). Como base, ela adiciona 2 pontos de DX (elevando-o a seu próprio DX de 11), e 2 pontos de IQ (bem abaixo de seu próprio IQ de 14) para torná-lo mais esperto. Este é um aumento de atributo total de 4, para um custo básico de 2.

Lady Ann, em seguida, dá-lhe duas perícias – Dança e Trato Social. Ela tem Dança-14 (DX+3), e como o serviçal tem o mesmo DX que ela, o serviçal também tem. O conhecimento da senhora de Trato Social é considerável (perícia 15, ou IQ+1), mas o serviçal não é tão esperto quanto ela, e só a terá em seus próprios 10+1, para uma rede de Trato Social-13. Estas duas perícias adicionam mais 2 ao custo base, para um total de 4. Como o serviçal tem menos de 1 metro de raio, uma conjuração com custo básico será suficiente.

Duração: Enquanto o alvo durar.

Custo básico: 1/3 por ponto de aumento de DX ou IQ (arredondado para cima), mais 1 por perícia; custo básico mínimo de 3.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Autossuficiência e Sabedoria.

Criar Objeto (MD)

Comum

Cria qualquer tipo de artefato simples com o qual o conjurador esteja familiarizado – por exemplo, um manto, uma espada, uma xícara. Não pode criar um objeto mágico ou uma criatura viva.

Limitações: Alimentos criados desta maneira parecerão nutritivos, mas na verdade não são. *Informações* não podem ser criadas; um livro não poderia ser criado a menos que o conjurador soubesse todo o seu conteúdo de cor. Uma obra de arte será tão boa quanto o conjurador poderia fazer à mão. Um *dispositivo mecânico* não pode ser criado a menos que o próprio conjurador possa construí-lo ele mesmo (Mestres – a intenção desta regra é tornar quase impossível para magos criar carros, rádios transistores, etc. Seja restritivo.)

Duração: O objeto criado dura indefinidamente – desde que esteja tocando um ser vivo e pensante. Assim, um mago pode criar uma espada e usá-la ou dá-la para um amigo – mas se ele criar uma moeda para enganar um comerciante, ela desaparecerá se o comerciante a jogar no balcão ou jogar no ar! Um objeto criado não precisa tocar na carne, mas deve estar muito próximo de alguém. Pode ser segurado em uma mão enluvada, levado em um bolso, etc., mas não armazenado em uma mochila.

Custo: 2 para cada 2,5 kg que o objeto criado pesar.

Tempo de operação: Igual ao custo, em segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Criar Terra e Ilusão Perfeita.

Duplicar (MD)

Comum

Como Criar Objeto, mas ao invés de criar um objeto da mente do conjurador, a magia Duplicar duplica um item real, que deve ser mantido ou tocado pelo conjurador enquanto a magia é conjurada. Isso permite que um mago sem conhecimento de Armeiro crie uma arma – se ele tiver outra para copiar. Também permite falsificações perfeitas de obras de arte, dinheiro, documentos e assim por diante. A duplicata mágica segue todas as regras normais para objetos feitos com Criar Objeto – ele deve permanecer em contato com uma coisa viva ou ela desaparecerá.

O mago também pode tentar *alterar* a criação. Por exemplo, ele poderia copiar uma espada e adicionar runas inscritas, ou forjar um passaporte com um nome ou imagem diferente, etc. Neste caso, regras normais para as perícias do conjurador se aplicam; testes de perícias de falsificação podem ser necessários. Um mago sem conhecimento de armas poderia duplicar um revolver, mas ele não podia modificar o mecanismo de disparo ou a capacidade de munição.

Duração: Conforme Criar Objeto (acima).

Custo: 3 para cada 2,5 kg que o objeto criado pesa.

Tempo de operação: Igual ao custo, em segundos.

Pré-requisitos: Criar Objeto e Copiar.

Objeto

a) Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 650. (b) Um duplicado pode ser tornado permanente por 100 vezes o custo de conjuração.

Criar Serviçal

Comum

Cria um estúpido, mas obediente serviçal (todos os atributos iguais a 9) para fazer as tarefas do conjurador. O conjurador determina a aparência do serviçal. Esta mesma magia também pode criar um Bruto – um serviçal com ST 16, e todos os outros atributos com 9. Ou pode criar um servo com atributos 9 *e* uma perícia não baseada em combate e não baseada em IQ no nível 16. Qualquer serviçal criado segue comandos falados simples, entrega mensagens verbais, etc. Está sob o controle do Mestre. Não pode lutar ou lidar com situações confusas; *não* tem perícias. Diante do perigo, ele choraminga, foge ou simplesmente desaparece. Se questionado, sabe apenas quem é seu mestre e quais são suas ordens.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para conjurar. 1 para manter. Para um serviçal habilidoso, 4 para conjurar; 2 para manter. Para um Bruto, 6 para conjurar; 2 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3, IQ 12 ou superior e Criar Objeto.

Criar Guerreiro

Comum

Cria um guerreiro para lutar enquanto o conjurador comanda. Ele tem IQ 10; ST, DX e HT 12; e perícia 16 com qualquer arma (ou perícia de combate desarmado) que o conjurador desejar. Ele não tem armas ou armaduras quando é criado, mas usa o que lhe é dado.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para conjurar. 4 para manter. Custo para criar um Guerreiro Bruto (ST 16) é 6 para conjurar; 6 para manter.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisito: Criar Serviçal.

Criar Animal

Comum

Crie um animal (IQ 5 ou menos) que executará seus comandos mentais enquanto existir. Um ser vivo criado continua existindo até que o conjurador pare de manter a magia, ou até que seja morto, ponto no qual ele desaparece.

Uma criação viva deve ser idêntica a um ser vivo "real" com o qual o conjurador está familiarizado. Você não pode criar um ser imaginário, ou mesmo uma criatura real da qual você tenha apenas ouvido histórias. Nem você pode criar um urso com presas de veneno... mas alguns magos ocasionalmente pesquisam variações privadas da magia para criar criaturas incomuns.

Criar Animal também pode ser usada para criar um enxame de pequenas criaturas (pág. B461). Um "enxame" custa 2 de energia para criar.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2, multiplicado por 1+MT para animais maiores que MT 0. Metade disso para manter.

Tempo de operação: Igual ao custo, em segundos.

Pré-requisitos: Criar Água, Criar Objeto e IQ 12 ou superior.

Criar Montaria

Comum

Cria uma montaria estúpida, mas obediente, na qual pode ser montada enquanto ela existir. Também pode ser usada como um animal de tração.

Os atributos da montaria são equivalentes ao pônei (pág. B460), mas o conjurador descreve sua aparência no momento da conjuração; pode ser um cavalo, um camelo, um golfinho, um elefante anão, um enorme avestruz ou qualquer outra coisa que o Mestre aceite (use as diretrizes de Criar Animais). A montaria só pode entender comandos falados muito simples, como pare, ande, esquerda, direita, volte, etc. Ela está sob o controle do Mestre e não pode lutar ou lidar com situações confusas; *não* tem perícias. Diante do perigo, ela vai gemer, empacar ou simplesmente desaparecer.

O conjurador também pode optar por criar uma montaria Bruta com ST 35, uma montaria Alada com Deslocamento 7/14, uma montaria de Corrida com Deslocamento 18, ou uma montaria Treinada para a Guerra que permanece calma em situações perigosas e pode ser ordenada a atropelar ou atacar.

Duração: 1 hora.

Custo: 8 para conjurar. 3 para manter. Duplique o custo para uma montaria Bruta, uma montaria Alada, uma montaria Treinada para a Guerra ou uma montaria de Corrida. Triplique o custo para uma montaria Alada de Corrida, etc.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Criar Animal.

Objeto

(a) Um mago pode criar uma montaria permanente por 100 vezes o custo de conjuração. b) Chifre ou apito. Utilizável apenas por magos. Soar o chifre ou apito faz com que a montaria apareça como se fosse convocada. *Custo de energia para criar:* 200 vezes o custo de conjuração para o tipo de montaria pretendida.



Controlar Criação

Comum; Resistido pela magia alvo

Assume o controle de uma criação viva conjurada por outra pessoa. Em um sucesso, mais custos de energia são necessários para manter a criação. Em uma falha, a criação continua sendo do conjurador original. Esta magia não pode afetar uma ilusão.

Custo: 1.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Criar Animal ou Criar Serviçal

Objeto

Varinha ou cajado; o objeto deve tocar a criação alvo. *Custo de energia para criar:* 400.

Anular Criação

Comum; Resistido pela magia alvo

Destrói qualquer tipo de criação. Não afeta ilusões.

Custo: 1 para anular um alvo não vivo ou 3 para anular uma criação viva.

Pré-requisito: Controlar Criação.

Objeto

Varinha ou cajado. *Custo de energia para criar:* 500.

Capítulo Quatorze
Magias de Reconhecimento

O adivinho colocou o aparelho oblongo na mesa à sua frente. Mesmo na fraca luz das velas, Gulden podia ver que ele parecia preocupado.

“Onde você adquiriu este objeto?”

“Isso é problema meu. O que você pode me dizer sobre isso?”

O adivinho franziu o cenho. “Você está se fixando na Cidade Arruinada com o resto dos tolos e, como eles, encontrou apenas problemas. Este objeto é antigo... talvez três séculos, talvez quatro. Eu não posso te dizer nada do seu criador, exceto que ele era um mago de grande poder. Eu não posso te dizer suas capacidades completas. Elas são muito complexas para eu determinar magicamente – magias em camadas sobre magias, encantamentos em encantamentos – e não ouso experimentar mais nada.

“Como você me disse, isto pode detectar se um objeto é mágico. Mas também pode determinar se um objeto é mágico por magia ou encantamento e analisar a natureza dessa magia. Pode revelar a história de um objeto – ou de seu dono. Pode remover o encantamento de um objeto mágico, e pode fazê-lo funcionar *à sua própria vontade*.

“Essa abominação, de alguma forma, *pensa*. Percebe, decide e age. Ainda não vive. Eu o testei com todos os métodos que conheço, e não sei dizer o que isso pode ser. É uma coisa inerte, e ainda assim pensa.

“Peço-lhe para destruí-lo, se puder. Se estivesse ao meu alcance, eu já teria feito isso. Agora saia.“



Essas magias fornecem informações. A duração é “instantânea”, a menos que seja indicado o contrário - isto é, o conjurador recebe um lampejo de conhecimento, mas não um quadro contínuo.

Medidas

Área; Informação

Diz ao conjurador qualquer uma das seguintes coisas sobre o alvo: (a) seu peso; (b) suas medições em todas as dimensões; c) a sua área; (d) seu volume. Esta magia fornecerá informações no sistema nativo do conjurador, sejam libras, gramas ou pedras do tamanho de sua cabeça. A medição é tão precisa quanto o conjurador pode compreender. Em alguns ambientes, onde outras quantidades são normalmente medidas, outras medições podem ser possíveis. Em NTs altos, por exemplo, o comprimento de onda de uma cor pode ser determinado, ou a frequência de um som. A velocidade de um objeto em movimento ou a gravidade local também são quantidades que podem ser medidas em alguns cenários.

Custo básico: 1.

Objeto

Existe um item diferente para cada uma das funções acima: uma régua encantada para medição, escalas para peso, uma lente para cor ou um cubo de ônix para volume. O objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 50.

Hora Certa

Informação

Diz ao conjurador que horas são – assim como o dia e o ano, se isso estiver em dúvida.

Custo: 1.

Objeto

Joias que permitem ao usuário saber a hora exata sempre que quiser. *Custo de energia para criar:* 250.

Alarme

Comum

Alerta o alvo em um horário especificado no futuro, despertando-o se necessário. Ela também irá lembrá-lo de uma coisa (na verdade, entregando uma mensagem), desde que ele tenha especificado aquela coisa no momento em que a magia Alarme foi conjurada. Pode ser definida para “disparar” até uma semana a partir do momento da conjuração.

Duração: 1 semana.

Custo: 1. Não pode ser mantida.

Pré-requisito: Hora Certa.

Objeto

Joias. Ele irá vibrar exatamente na mesma hora todos os dias, conforme definido pelo criador original. *Custo de energia para criar:* 60.

Tato Remoto

Comum

O alvo pode sentir, pelo tato, qualquer objeto que ele possa ver (mesmo a uma grande distância) ou através de objetos sólidos, totalizando não mais do que 2,5 m espessura. As sensações são unidirecionais (para beliscar uma moça, use a magia Manipular); em particular, um mago *não pode* entregar uma magia por Tato Remoto!

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para lançar. 1 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 1.

Objeto

Luvas ou joias. Afeta somente o usuário. *Custo de energia para criar:* 200.

Orientação

Informação

Diz ao conjurador qual direção é o norte. Como alternativa, pode dizer qual o caminho para sua casa. Note que ninguém pode ter mais do que uma verdadeira casa, e um andarilho não pode ter nenhuma!

Custo: 2.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 1.

Objeto

Agulha de bússola encantada que aponta para o norte ou para a casa do usuário, sob comando. *Custo de energia para criar:* 250.

Revelar Posição

Informação

Informa ao conjurador a distância exata, o azimute e a altitude do alvo em relação ao conjurador. O conjurador deve poder ver o alvo.

Custo: 1.

Pré-requisito: Medidas.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 150.

Testar Carga

Área; Informação

Diz ao conjurador quanto peso o alvo pode suportar antes de entortar ou quebrar. Isso pode revelar a capacidade de pontes, cestas, cordas, etc.

Custo básico: 1 (mínimo 2).

Pré-requisito: Medidas.

Objeto

Cajado ou varinha; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 80.

Visão Microscópica

Comum

Como listada em *Magias de Luz e Trevas*, pág. 111

Geovisão

Comum

Como listada em *Magias da Terra*, pág. 51

Aerovisão

Comum

Como listada em *Magias do Ar*, pág. 24

De fazer muitos livros não há fim; e muito estudo é um cansaço da carne.

Detectar Magia

Comum

Determina se qualquer objeto é mágico. Se a magia for bem sucedida, uma segunda conjuração diz se a magia é temporária ou permanente. Um sucesso crítico em qualquer jogada identifica totalmente a magia, como em Analisar Magia.

Essa *não* é a mesma que a capacidade de detectar objetos mágicos que vêm com Aptidão Mágica 0; essa habilidade detecta apenas objetos mágicos permanentes, enquanto Detectar Magia detecta objetos, magias, criaturas mágicas e qualquer outro efeito mágico contínuo.

Custo: 2.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 1.

Objeto

(a) Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 100. (b) Anel ou colar. Sempre ativo. Ele vibra, alertando o usuário, quando qualquer objeto mágico estiver em um raio de 5 m. Uma magia Limite é frequentemente usada para alertar o usuário apenas para certos tipos de magia. *Custo de energia para criar:* 300.

Perceber Mana

Informação

Diz ao conjurador o nível de mana no ponto em que ele está, e se a mana local é aspectada (veja ***GURPS Fantasy***) ou incomum. Se a magia for bem sucedida, uma segunda conjuração revelará a natureza e o nível preciso de qualquer aspecto ou outra peculiaridade.

Custo: 3.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Detectar Magia.

Objeto

(a) Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 200. (b) Anel ou colar. Sempre ativo. Ele vibra sempre que o usuário passa por um limite entre áreas de mana diferente. *Custo de energia para criar:* 500.

Aura

Informação

Cria um halo brilhante, ou "aura", em torno do alvo. Essa aura dá ao conjurador uma visão geral da personalidade do alvo – quanto melhor o teste de perícia, melhor a percepção. A aura também mostra se o alvo tem Aptidão Mágica, Resistência à Magia ou Suscetibilidade à Magia (e qual nível); se o alvo é possuído ou controlado de qualquer forma; e se o alvo está nas garras de qualquer emoção violenta. Um sucesso crítico detectará traços "secretos", como licantropia, vampirismo e longevidade não natural.

Todos os seres vivos têm auras; coisas inanimadas não. Um zumbi é detectável por sua fraca aura assombrada pela morte, enquanto um vampiro retém a aura que tinha na vida. Ilusões e seres criados *não* têm aura, então um teste bem-sucedido desta magia os distingue de pessoas reais.

Custo: 3 (para *qualquer* de tamanho de alvo).

Pré-requisito: Detectar Magia.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 100.

Identificar Magia

Informação

Identifica que magia ou magias acabaram de ser conjuradas (nos últimos cinco segundos) ou estão sendo conjuradas no momento, *no* ou *pelo* alvo. Não identifica as magias em um objeto permanentemente encantado. Uma conjuração identifica *todas* as magias conjuradas no ou pelo alvo. No entanto, se algum dessas magias for totalmente desconhecida do conjurador – não apenas magias que ele não conhece, mas magias das quais nunca *ouviu falar* – o Mestre deve fornecer apenas uma descrição vaga; por exemplo, "Algum tipo de proteção física". Magos já ouviram falar de todas as magias neste livro (a menos que o Mestre decida que algumas são secretas), mas não novas magias criadas pelo Mestre ou jogadores.

Custo: 2.

Pré-requisito: Detectar Magia.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 1.100.

Visão de Magia

Comum

Detecta todos os objetos mágicos no seu campo de visão. Cada um desses objetos terá um brilho ou "aura", semelhante à aura de um ser vivo. Este brilho é visível através de roupas, armaduras ou até 1,5 cm de material sólido.

A aura de um item permanentemente encantado será mais forte que a de algo sob uma magia temporária. Os seres encantados (ou mágicos) também brilham, embora os próprios magos não o façam, a menos que eles realmente tenham magias sobre eles no momento. A aura também pode dar uma pista sobre a natureza de um objeto. Em um bom teste, por exemplo, as magias de fogo terão um brilho vermelho distinto, e objetos malignos de alguma forma parecerão ter um "brilho negro" em suas auras. Um sucesso crítico com esta magia permite ao conjurador identificar completamente todos os objetos mágicos que ele vê. Note que esta habilidade é essencialmente uma versão mais confiável do sentido mágico que vem com Aptidão Mágica 0 (pág. B40).

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para conjurar. 2 para manter.

Pré-requisito: Detectar Magia.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 800.

Perceber Magia

Informação

Diz ao conjurador se algum item mágico invisível ou criatura está por perto. O conjurador pode especificar que ele está procurando por um objeto invisível ou pode especificar um determinado objeto.

Modificador de perícia: a distância em metros do objeto procurado. Use a distância mais próxima se o conjurador se mover durante a duração da magia e faça o teste no final desse período. A critério do Mestre, alguns objetos mágicos muito poderosos podem ser mais fáceis de serem percebidos.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para conjurar. 2 para manter.

Pré-requisito: Detectar Magia.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 1.200.



Localizar Magia

Informação

Determina a direção e distância aproximada do objeto mágico significante mais próximo, magia ativa ou ser mágico (seres mágicos incluem demônios, elementais, espíritos, etc., mas não raças ou indivíduos com Aptidão Mágica). As penalidades de alcance normais são aplicadas. Qualquer exemplo conhecido de magia pode ser excluído se o conjurador mencionar especificamente antes de conjurar. Esta também é uma Meta-Magia.

Custo: 6.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Detectar Magia.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 1.200.

Analisar Magia

Informação; Resistida por magias que escondem magia

Identifica exatamente quais magias estão sobre o alvo. Se o alvo tiver mais de uma magia, Analisar Magia identifica aquela que consumiu menos energia, e diz ao conjurador "há mais magias". Ela pode então ser conjurada novamente para determinar a próxima magia, e assim por diante. Encantamentos como Nome e Senha (pág. 68) contam como magias separadas que resistem a +5; qualquer mago individualmente só pode tentar analisar um Nome ou Senha por vez. Assim como Identificar Magia, acima, ela dará resultados limitados quando o conjurador enfrentar uma magia desconhecida.

Custo: 8.

Tempo de operação: 1 hora.

Pré-requisito: Identificar Magia.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 1.200.

Convocar Sombra (MD)

Informação; Resistida por Vontade

Convoca uma "sombra" do alvo de um possível futuro, para responder às perguntas do conjurador. A sombra não mentirá (exceto em uma falha crítica), mas ficará desorientada; portanto, suas respostas podem ser obscuras e imprecisas. Uma pergunta pode ser feita por minuto, a magia é mantida. Como a sombra só vem do futuro mais provável, essa magia pode ser um augúrio insatisfatório.

Exemplo: Felix Magister pode chamar uma sombra de seu amigo Rudolph de dois meses à frente, e perguntar se seu ataque ao dragão foi bem-sucedido – e então, se a resposta for "não", persuadir o verdadeiro Rudolph a não tentar. A sombra simplesmente veio de um futuro diferente. Claro, a sombra também pode responder "não – foi cancelada".

No momento em que a sombra é trazida, o alvo terá um sonho vívido no qual ele verá seu(s) questionador(es) e lembrará de tudo o que foi dito – se o evento previsto se tornar realidade.

Modificadores de perícia: -1 para cada ano no futuro que a sombra é trazida; -5 se o alvo não estiver presente ou -10 se não tiver nada relacionado ao alvo (roupas, mechas de cabelo, etc.). -10 se o nome completo do alvo não for conhecido.

Esta magia não pode ser tentada mais de uma vez por ano na mesma pessoa. Esta é uma magia muito poderosa, e os Mestres podem querer restringir o acesso a essa magia, ou exigir materiais caros.

Duração: 1 minuto.

Custo: 50 para conjurar. 20 para manter.

Tempo de operação: 10 minutos. Uma tentativa por ano.

Pré-requisito: Convocar Espírito ou Adivinhação.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por um mago. O objeto não dá habilidade para conjurar a magia, mas dá +2 na perícia para quem conhece a magia. *Custo de energia para criar:* 800.

Muralha de Vidro

Comum

Veja através de uma única parede, piso, teto ou outra barreira semelhante de até 1 metro de espessura (o material não importa).

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para conjurar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Cinco outras magias de Reconhecimento ou Geovisão.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 600.

Paladar Remoto

Comum

Como listada em *Magias com Alimentos*, pág. 77.

Audição Remota

Comum

Como listada em *Magias de Som*, pág. 173.

Aquavisão

Informação

Como listada em *Magias da Água*, pág. 187.

Visão das Plantas

Comum

Como listada em *Magia com Plantas*, pág. 162.

Ver Localização

Informação

Dá ao conjurador uma ideia razoável de sua localização geográfica (em alguns quilômetros). Isso será expresso em termos das características nomeadas mais próximas das quais o conjurador já ouviu falar (se estiver em dúvida se o conjurador ouviu ou não o recurso, o Mestre deve rolar contra Conhecimento do Terreno do conjurador). Por exemplo, "Você está no deserto do Saara, a cerca de 50 quilômetros ao norte de Tombuctu".

Custo: 2.

Tempo de operação: 10 segundos. Em conjurações sucessivas, a magia repete sua última resposta (certa ou errada) até que o conjurador se mova um quilômetro ou mais a partir do local.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Revelar Posição.

Objeto

Qualquer mapa, globo, etc., pode ser encantado para mostrar a localização do usuário sempre que a magia for conjurada. Uma marca (escolhida pelo criador do objeto) aparece no local apropriado, se for bem sucedida. Nenhuma marca aparece se o usuário estiver fora dos limites do mapa. Se a conjuração falhar, nenhuma marca aparece ou uma errônea aparece. *Custo de energia para criar:* 225.



Conhecer Receita

Informação; Resistência Especial

Como listada em *Magias com Alimentos*, pág. 78

Olho Mágico

Comum

Cria um olho físico – uma bola de 5 cm – através da qual o conjurador pode ver. O olho pode voar pelo ar, verticalmente e/ou horizontalmente, com Deslocamento 10; ele se move no turno do conjurador. Concentração é necessária para mover o olho, mas não para ver através dele. Quaisquer magias que melhorem a visão que afetem o conjurador também serão utilizáveis através do Olho. O Olho é pequeno, com um MT de -7, então é difícil de acertar – mas se for atingido por um ataque físico, ou qualquer magia que o incapacite razoavelmente, ele será destruído.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para conjurar. 2 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Aporte e Visão Aguçada.

Objeto

Um globo ocular esculpido em marfim e incrustado com joias. Utilizável apenas por magos. Ao comando de seu portador, ele se transformará em um Olho Mágico; ao retornar à sua mão, ele retornará para a forma de joia. *Custo para criar:* 1.100 de energia; $1.000 para entalhes de marfim de qualidade e $600 para esmeraldas.

Olho Mágico Invisível

Comum

Cria um Olho Mágico que não pode ser visto sem a magia Ver o Invisível. Qualquer um que adivinhe onde está pode ainda atacar, mas a penalidade de -7 pelo MT combinada com a penalidade de -6 por invisibilidade torna muito difícil de acertar.

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para conjurar. 3 para manter.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisitos: Olho Mágico e Invisibilidade.

Objeto

Como Olho Mágico, só que mais caro. *Custo para criar:* 1.600 de energia; $1.000 para entalhes de marfim de qualidade e $900 para esmeraldas e opalas.

Boca Mágica

Comum

Cria uma réplica – cerca de 10 cm de diâmetro – da boca e dos lábios físicos do conjurador, através dos quais ele pode falar e saborear. A Boca voa pelo ar com Deslocamento 10, no turno do conjurador, embora *não* possa fazê-lo sem esbarrar em coisas a menos que seja acompanhado por um Olho ou Ouvido Mágico! A concentração é necessária para mover a Boca, mas não para falar ou saborear através dela. Quaisquer magias de voz ou de sabor que afetam o conjurador também serão utilizáveis através da Boca. A boca não pode conjurar magias! Enquanto saboreia através da Boca, a própria boca do mago está insensível. Cada vez, ele deve especificar se ele está provando através da Boca ou através de sua própria boca.

A Boca é pequena, com um MT de -6, por isso é difícil de acertar – mas se for atingida por um ataque físico, ou por qualquer magia que possa incapacitá-la razoavelmente, ela é destruída. A Boca em si não pode causar nenhum dano.

Esta também é uma magia de Alimentos e uma magia de Som.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para conjurar. 2 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Aporte, Paladar Remoto e Voz Amplificada.

Objeto

(a) Qualquer objeto que represente uma boca humana pode ser transformado em uma Boca Mágica imóvel, através da qual o portador de um amuleto em forma de boca, encantado ao mesmo tempo, pode falar independentemente da distância. Cada uma dessas Bocas se liga a um amuleto e vice-versa. *Custo de energia para criar:* 325. (b) Uma boca esculpida em coral vermelho e com dentes de marfim incrustados. Utilizável apenas por magos. Ao comando do seu titular, ele se transforma em uma Boca Mágica; ao retornar à sua mão, ela retorna à forma do objeto. *Custo para criar:* 650 de energia, $1.000 para escultura de coral e $400 em marfim.

Nariz Mágico

Comum

Cria uma réplica desincorporada – cerca de 5 a 7 cm de comprimento – do nariz físico do conjurador, através do qual ele pode cheirar. O Nariz voa pelo ar com Deslocamento 10, no turno do conjurador, embora *não* possa fazê-lo sem esbarrar nas coisas, a menos que seja acompanhado por um Ouvido ou Olho Mágico! A concentração é necessária para mover o nariz, mas não para cheirar através dele. Quaisquer magias que melhorem o olfato que afetem o conjurador também serão utilizáveis através do Nariz. Enquanto cheirando pelo Nariz, o próprio nariz do bruxo é insensível. Toda vez, ele deve especificar se está cheirando pelo Nariz ou pelo próprio nariz. O Nariz é pequeno, com um MT de -7, mas se for atingido por um ataque físico ou qualquer magia que possa incapacitá-lo razoavelmente, ele será destruído.

Esta também é uma magia com Alimentos.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para conjurar. 2 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Aporte e Paladar Remoto.

Objeto

(a) Qualquer objeto representando um nariz humano pode ser transformado em um Nariz Mágico imóvel, através do qual o portador de um amuleto em forma de flor, encantado ao mesmo tempo, pode cheirar independentemente da distância. Cada um deles liga o Nariz com um amuleto e vice-versa. *Custo de energia para criar:* 475. (b) Um nariz esculpido em pedra preciosa. Utilizável apenas por magos. Ao comando de seu portador, ele se transformará em um Nariz Mágico; Ao retornar à sua mão, ele irá reverter para a forma de objeto. *Custo para criar:* 500 de energia e $500 em materiais e mão de obra.

Mão Mágica

Comum

Cria uma réplica da mão física do conjurador, através da qual ele pode agarrar e sentir. A mão voa pelo ar com Deslocamento 10, no turno do conjurador, embora não possa fazê-lo sem esbarrar nas coisas, a menos que seja acompanhado por um Ouvido ou Olho Mágico!

Alternativamente, ele pode tatear ao longo de paredes, pisos e tetos com Deslocamento 3. Concentração é necessária para mover a mão, mas não para segurar ou sentir através dela. A mão não pode conjurar ou entregar magias! Quaisquer magias que melhorem o toque que afetem o

conjurador também serão utilizáveis através da Mão. Enquanto ele sente através da Mão, as próprias mãos do mago são insensíveis. Cada vez, ele deve especificar se ele está sentindo através da Mão ou através de suas próprias mãos.

A mão é pequena, com um MT de -5, mas qualquer golpe com um ataque físico ou qualquer magia que possa incapacitá-la razoavelmente irá destruí-la. A mão em si não pode infligir nenhum dano por soco; tem ST 2 e o DX do conjurador.

Esta também é uma magia de Deslocamento.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para conjurar e 3 para manter uma mão; 6 para conjurar e 4 para manter duas mãos.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Manipular e Tato Remoto.

Objeto

(a) Qualquer objeto representando uma mão humana pode ser transformado em uma Mão Mágica imóvel, através da qual o usuário de uma luva, encantada ao mesmo tempo, pode sentir independentemente da distância. Cada uma dessas mãos se liga a uma luva e vice-versa. *Custo de energia para criar:* 300. (b) Uma mão esculpida em madeira preciosa. Utilizável apenas por magos. Ao comando do seu titular, ela se transformará em uma Mão Mágica; ao retornar à sua mão, ela irá reverter para a forma do objeto. *Custo para criar:* 400 de energia e $500 em materiais e mão de obra.

Visão Plástica

Comum

Como listada em *Magias Tecnológicas*, pág. 183.

Metalvisão

Comum

Como listada em *Magias Tecnológicas*, pág. 183.

Visão Astral (MD)

Comum

Veja entidades insubstanciais. Exemplos incluem fantasmas e alvos de magias como Corpo Etéreo, Projeção ou Viagem Astral.

Esta também é uma magia Necromântica.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para conjurar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Perceber Espírito e Ver o Invisível.

Objeto

(a) Varinha ou cajado. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 900. (b) Óculos ou joias. Afeta somente o usuário; sempre ativo. *Custo de energia para criar:* 1.400.

Memorizar

Comum

Tudo o que o conjurador percebe no momento da conjuração (e por 10 segundos depois) é implantado perfeitamente em sua memória, como se ele tivesse Memória Fotográfica (pág. B69). A magia pode ser usada para memorizar mapas, rostos, um evento, etc. Ela não pode ser usada para aprender uma perícia ou para manter uma emprestada magicamente.

Esta também é uma magia de Controle Mental.

Duração: 1 dia. Depois disso, faça um teste de IQ todos os dias, com um acumulado de -1 por dia. Em um sucesso crítico, a memória se torna permanente; em um sucesso comum, a memória ainda está lá. Em uma falha comum, a memória se desvanece ao nível que o conjurador normalmente teria do evento; em uma falha crítica, uma falsa memória é criada (ainda suscetível a um eventual desvanecimento).

Custo: 3 para conjurar. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Sabedoria *ou* pelo menos seis magias de Conhecimento.

Objeto

(a) Joias ou chapéus. *Custo de energia para criar:* 1.000. (b) Qualquer. Sempre ativo; o usuário pode se lembrar de uma coisa especificada pelo criador. A memória desaparece completamente uma hora após o objeto ser removido. *Custo de energia para criar:* 400. (c) Uma memória pode ser tornada permanente com um custo de energia de 50, mas ela deve permanecer intacta enquanto o encanto ocorrer.

Guia

Informação

Diz ao conjurador a direção para um determinado lugar, ou a maneira correta de ir para chegar àquele lugar – sua escolha. Use modificadores de longa distância (pág. 14). O Mestre deve aplicar penalidades se o conjurador nunca esteve no local, e penalidades severas se o conjurador não tiver certeza de que o local realmente existe ou como é. Esta magia não encontra pessoas ou coisas. Uma cidade, passagem de montanha ou edifício público pode ser um lugar. A casa ou o escritório de uma determinada pessoa não é um "lugar" para essa magia, a menos que o conjurador esteja lá.

Custo: 4. Uma tentativa por dia.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, IQ 12 ou superior, e pelo menos duas magias "Localizar".

Objeto

Uma forquilha ou uma agulha de bússola que aponta, uma vez por dia, para o objetivo que o usuário nomeia. Ela continuará apontando por 10 minutos para cada ponto pelo qual o conjuração da magia é feita, com base no Poder do item. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Projeção

Comum

O conjurador projeta brevemente sua mente para longe de seu corpo, para qualquer ponto dentro da linha de visão (use os modificadores de longa distância, pág. 14), para examinar seu entorno de um ponto de vista diferente. Seu eu projetado é totalmente insubstancial e só pode ver, ouvir, sentir, cheirar e provar. Sua presença pode ser detectada pela Visão Astral, por Perceber Espírito, Perceber Observação ou algo parecido; é de outro modo imperceptível.

A projeção não pode cruzar uma magia Bloqueio Astral, Pentagrama ou Absoluto. Repelir Espíritos resistirá à sua intrusão.

A Projeção não pode se mover; só pode girar para olhar em direções diferentes. O corpo fica catatônico durante o efeito da magia; não pode agir. Se alguém atacar o corpo, a magia é quebrada automaticamente.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para conjurar. 2 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Perceber Espírito e pelo menos quatro magias de Reconhecimento.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 500.

Localizadora

Informação

Sintoniza o conjurador a um objeto individual ou artificial que ele está procurando. Um sucesso dá ao conjurador uma visão do paradeiro do objeto – ou leva-o até ele, se ele estiver dentro de 1,5 km.

Para procurar uma pessoa, o conjurador deve conhecer seu nome ou

conhecê-lo bem o suficiente para visualizá-lo. Por exemplo, você não pode usar esta magia para resolver um assassinato buscando "o assassino" se você não sabe quem é – mas se você souber, Localizadora irá encontrá-lo.

Modificadores: Modificadores de longa distância (pág. 14). Algo associado ao item procurado (por exemplo, parte da roupa de uma pessoa perdida) deve estar disponível no momento da conjuração; se não, faça o teste com -5. O teste terá +1 se o conjurador já possuiu ou esteve familiarizado com o item desejado.

Custo: 3. Uma tentativa por semana.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, IQ 12 ou superior, e pelo menos duas magias "Localizar".

Objeto

Uma forquilha (madeira, osso ou marfim) ou agulha de bússola (esculpida em marfim) que sempre apontará para um alvo específico, escolhido quando o objeto for criado. Algo relacionado ao alvo deve ser usado na criação do objeto e incorporado a ele. *Custo de energia para criar:* 500.

Rastrear

Comum

Pode ser conjurada em qualquer objeto ou ser vivo. Enquanto a magia for mantida, o conjurador saberá onde está o alvo se ele se concentrar por um segundo. O alvo deve estar com o conjurador quando a magia é conjurada pela primeira vez ou o conjurador deve primeiro conjurar Localizadora com sucesso. Modificadores de longa distância (pág. 14) aplicam-se se o alvo não estiver na presença do conjurador.

Duração: 1 hora.

Custo: 3 para conjurar. 1 para manter. Uma tentativa por dia.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisito: Localizadora.

História

Informação

Quando conjurada em qualquer objeto inanimado (ou uma seção de raio de um metro de um objeto grande), História permite que o conjurador conheça o passado recente desse objeto, a personalidade do usuário e assim por diante – mas sem nomes!

Custo: 3 para a história de um dia; 5 por uma semana; 8 por um mês; 10 por um ano.



Tempo de operação: 1 segundo para cada ponto de energia gasto.



Pré-requisito: Rastrear.

História Antiga

Informação

Como História, mas dá uma impressão geral da história de um item ao longo de um tempo muito maior.

Custo: 3 para a história de um ano; 5 por 10 anos de história; 8 por 100 anos; 10 por 1.000 anos.

Tempo de operação: 1 minuto para cada ponto de energia gasto.

Pré-requisito: História.

Pré-História

Informação

Essa magia é semelhante à História Antiga, mas fornece informações ainda menos específicas ao longo de um período de milênios. A idade e a função de um item sempre podem ser determinadas, mas, a menos que o item tenha participado de um evento importante, a idade e a função podem ser a única informação disponível. Felizmente, isso é suficiente para os estudiosos arqueólogos que mais frequentemente usam Pré-história.

Custo: 3 por 1.000 anos de história; 5 por 10.000 anos; 8 por 100.000 anos; 10 por períodos mais longos.

Tempo para conjuração: 1 hora para cada ponto de energia gasto.

Pré-requisito: História Antiga.

Reconstruir Magia

Informação

Diz ao conjurador que magias foram conjuradas, em, ou pelo alvo em um ponto específico no passado selecionado pelo conjurador. Se houver múltiplas magias sobre o alvo no ponto selecionado, Reconstruir Magia identificará a magia que custa menos energia e dirá ao conjurador "há mais magias". Os Modificadores de Tempo (pág. 81) se aplicam. As magias são identificadas de acordo com Identificar Magia (pág. 102).

Custo: 3. A magnitude do modificador de Tempo é adicionada ao custo, então a mágica custa 3 (3+0) para "dentro de um minuto", mas custaria 8 (3+5) para "4 a 40 dias".

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, História e Identifique Magia.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.400.

Ver a Forma Real

Informação

Diz se o alvo está sob qualquer tipo de magia Metamorfose ou efeito mágico similar, incluindo Alterar Feições, Alterar Corpo e ilusões. O conjurador deve poder ver o alvo. A magia também dá uma ideia geral da verdadeira forma do alvo; em um sucesso crítico, identifica a verdadeira natureza do alvo (incluindo um nome ou descrição comum) e a magia usada para disfarçá-lo. A magia *não* revela a natureza de Alucinações.

Custo: 2.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, qualquer magia de mudança (Metamorfose, Alterar Feições ou Corpo, Forma de Planta, Encolher, etc.), e ou Aura ou Detectar Ilusão.

Objeto

Varinha, bastão ou joias (um favorito é um medalhão ou uma moeda com uma "Abertura da Visão Verdadeira" nela). Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 250.

Recordar

Comum

O alvo relembra um fato ou evento esquecido ou obscuro como se ele tivesse Memória Fotográfica (pág. B69). As penalidades dadas sob modificadores de Tempo (pág. 81) se aplicam, com base no tempo decorrido desde a ocorrência do evento esquecido. Memória Eidética dá um bônus de +5; Memória Fotográfica dá um bônus de +10 (embora indivíduos com Memória Fotográfica só precisem desta magia para restaurar memórias removidas de maneira não natural). Somente um sucesso crítico

permite que uma memória magicamente bloqueada seja recuperada. Uma falha crítica pode causar uma memória falsa ou distorcida, ou erradicar a memória além da esperança de recuperação futura!

Esta também é uma magia de Controle Mental.

Duração: 1 dia. Depois, a memória desaparece conforme a magia Memorizar.

Custo: 4. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Memorizar e História.

Objeto

(a) Chapelaria, varinha ou joia. Utilizável apenas por um mago. *Custo de energia para criar:* 2.500. (b) Uma memória pode tornar-se permanente por um custo de 50 de energia, mas a memória deve permanecer intacta enquanto o encantamento ocorre.

Recordar Caminho

Comum

Enquanto esta magia estiver ativa, seu alvo se lembrará perfeitamente de qualquer caminho que ele passar. A lembrança permitirá ao alvo traçar um mapa preciso de suas viagens ou refazer seus passos sem erro, mesmo em trevas ou através de distrações como o combate. Naturalmente, alterações posteriores do terreno previamente viajado serão desconhecidas para o alvo (uma mina desmoronar após o alvo a ter deixado, por exemplo).

Duração: 1 hora. Uma vez que a magia decai, a memória começa a desaparecer como na magia Memorizar, com testes de IQ sendo feitos de hora em hora, não diariamente. Uma vez recuperada, uma memória pode ser tornada permanente com um custo de 50 de energia (via encantamento), mas a memória deve permanecer intacta enquanto o encantamento ocorre.

Custo: 3 para conjurar. 1 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Orientação e Memorizar.

Objeto

(a) Joias ou cajado. *Custo de energia para criar:* 600. (b) Uma forquilha ou agulha de bússola que apontará o caminho ao longo de um caminho especificado pelo criador. Se ativado de fora do caminho, ele apontará para o ponto mais próximo ao longo do caminho. Uma forma alternativa deste objeto é uma pequena bola mágica que percorrerá o caminho à frente do viajante, a uma velocidade de caminhada. Ainda outra forma deste objeto é um calçado que, enquanto usado, guia o usuário ao longo do caminho a seguir. *Custo de energia para criar:* 400.

Ver Segredos

Comum

Faz com que itens ocultos, portas, armadilhas, etc., se destaquem claramente na visão do alvo. Esta magia funciona apenas em coisas deliberadamente ocultas – não perdidas.

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para conjurar. 2 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Localizadora e Aura.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. O objeto deve ser esculpido com uma figura de um olho. *Custo de energia para criar:* 400.

Esquema/NT

Informação

Como listada em *Magias Tecnológicas*, pág. 177

Aromas do Passado

Comum

Quando conjurada em uma parede ou algum objeto, esta magia libera quaisquer aromas aos quais ele tenha sido exposto no passado. O conjurador especifica o momento a partir do qual iniciar a "reprodução". Os modificadores de Tempo (pág. 81) se aplicam. Cada vez que esta magia é conjurada para o mesmo período de tempo, há uma penalidade adicional de -1 na perícia. Uma falha crítica apaga a "memória" do objeto desse período de tempo.

Esta também é uma magia de Alimentos.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para conjurar. Mesmo custo para manter. A magnitude do modificador de Tempo é adicionada ao custo, então a magia custa 1 (1+0) para "dentro de um minuto", mas custaria 6 (1+5) para "4 a 40 dias".

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, História e Odor.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 350.

Imagens do Passado

Comum

Quando conjurada em um espelho ou superfície reflexiva, esta magia "reproduz" quaisquer imagens que ela possa ter "visto" no passado. O conjurador especifica o momento a partir do qual começa a ver ("Vamos ver o que aconteceu nesta sala há um ano..."). Os modificadores de Tempo (pág. 81) aplicam-se. Cada vez que esta magia é conjurada para o mesmo período de tempo, há uma penalidade adicional de -1 na perícia. Uma falha crítica eliminará a "memória" do objeto desse período de tempo.

Os Mestres também podem permitir que a magia seja conjurada em qualquer piso, parede ou objeto, a "reprodução" se manifestará como uma Ilusão Simples.

Esta também é uma magia de Luz e Trevas.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para conjurar. 3 para manter. A magnitude do modificador de Tempo é adicionada ao custo, então a magia custa 3 (3+0) para "dentro de um minuto", mas custaria 8 (3+5) para "4 a 40 dias".

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, História e Ilusão Simples.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 700.

Ecos do Passado

Comum

Quando conjurada em uma parede, chão ou algum objeto, esta magia "reproduz" qualquer som que possa ter "ouvido" no passado. O conjurador especifica o momento a partir do qual começar a ouvir ("Vamos ouvir o que foi dito nesta sala há um ano..."). Modificadores de Tempo (pág. 81) aplicam-se. Cada vez que esta magia é conjurada para o mesmo período de tempo, há uma penalidade adicional de -1 na perícia. Uma falha crítica eliminará a "memória" do objeto desse período de tempo.

Esta também é uma magia de Som.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para conjurar. 2 para manter. A magnitude do modificador de Tempo é adicionada ao custo, então a magia custa 2 (2+0) para "dentro de um minuto", mas custaria 7 (2+5) para "4 a 40 dias".

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, História e Vozes.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 500.

Adivinhação

Ao contrário de tipos mais chamativos de magia, que têm efeitos diretos e quantificáveis no ambiente do jogo (dragões explosivos, heróis da cura, existência de pontes de pedra e assim por diante), adivinhações e outras magias de Informação lidam apenas com o conhecimento do PJ e, portanto, requerem consideração.

Quando os PJs têm acesso a informações em um escopo tão amplo, muitos problemas podem ocorrer. Às vezes, o Mestre não tem uma resposta para as perguntas dos jogadores; talvez ele não tenha previsto que o continente do outro lado do oceano seria relevante nesta sessão. Ao mesmo tempo, uma pergunta particularmente perspicaz no momento certo pode fazer com que os planos do Mestre para a aventura desabem. Aventuras de mistério, em particular, estão sujeitas a devastação nas mãos de adivinhações.

Não é justo, no entanto, ser deliberadamente evasivo ou falso para os jogadores que gastaram valiosos pontos de personagem para jogar com adivinhadores. Felizmente, existem alternativas. Visões simbólicas são respostas viáveis para qualquer coisa que não seja uma pergunta de sim ou não e muitas vezes podem ser mais interessantes do que uma resposta direta. As penalidades pelo questionamento contínuo sobre um único assunto podem, pelo menos, dar ao Mestre algum tempo para se preparar para a linha de investigação dos PJs.

O Mestre deve sempre fazer o teste para o sucesso da adivinhação, e deve se sentir livre para ser délfico quando apropriado; os adivinhos nunca devem ter *certeza* absoluta de que suas visões são completas e confiáveis.

A existência de adivinhações também pode ter efeitos radicais em um mundo de jogo. A maioria das pessoas gostaria de consultar um adivinho antes de embarcar em decisões importantes – casamentos, crimes, guerras e afins. Os procedimentos judiciais seriam mudados radicalmente. De fato, a lei pode regular estritamente o uso da adivinhação.

Nem toda forma de adivinhação existirá em todo mundo do jogo. O Mestre deve selecionar os métodos que combinam com a sensação e sabor de seu cenário.

Adivinhação

Informação

Dá ao conjurador uma visão relevante para sua pergunta ou a resposta a uma pergunta sim ou não. Existem muitos tipos de adivinhação; cada uma é uma magia separada e requer os materiais apropriados (veja abaixo). Cada um tem seus pontos fortes e fracos. Esses métodos que estão vinculados a um elemento ou elementos específicos darão respostas mais detalhadas se a resposta tiver algo a ver com esse elemento – por exemplo, a lecanomancia funcionaria melhor do que uma hieromancia para uma pergunta sobre o mar.

Modificadores de Perícia: Modificadores padrão de longa distância (pág. 14). Se perguntas repetidas são feitas sobre o mesmo assunto em um dia, as “vibrações” são confusas; -4 na perícia para a segunda pergunta, -8 para a terceira e assim por diante. Perguntas sobre o passado ou o futuro também são mais difíceis; use os modificadores de Tempo (pág. 81).

Custo: 10.

Tempo de operação: 1 hora a menos que especificado de outra forma.

Pré-requisitos: História e outras magias especificadas para o método de adivinhação em particular.

Adivinhação Padrão

Astrologia é a adivinhação através do exame dos céus, incluindo o tempo. A observação do céu é necessária; o conjurador deve estar do lado de fora e tem uma penalidade de -5 a menos que seja uma noite clara, longe das luzes da cidade. Sem uma biblioteca de referência (custo de $2.000; peso de 100 kg), todos os testes terão -5. Como a astrologia depende dos movimentos previsíveis das estrelas, ela se sobressai nas adivinhações do passado ou futuro distante; nenhum modificador de tempo se aplica à adivinhação astrológica. Se a adivinhação envolve um indivíduo, entretanto, seu local de nascimento e data de nascimento devem ser conhecidos, ou todas as jogadas terão -5. Todas as penalidades se acumulam! *Pré-requisitos:* Prever o Tempo e Astronomia-15+.

Augúrio é o estudo de portentos ou presságios. A natureza exata dos presságios depende da cultura do adivinho; os antigos sacerdotes romanos estudaram o voo e o comportamento das aves, por exemplo. Culturas de fantasia podem encontrar presságios em qualquer coisa, desde um urso se alimentado ao lado de um riacho até o movimento de uma brisa através de um salgueiro; o fator comum é a observação de algum evento natural. Quando essa adivinhação é conjurada, o Mestre precisa testar a Visão do conjurador em segredo. Em um teste falho, o teste para conjurar a adivinhação é feito em -5. Augúrio não é ideal para adivinhar o passado; modificadores de tempo são *dobrados* quando se usa augúrio para fazer perguntas sobre eventos passados. *Pré-requisitos:* Uma magia de cada um dos quatro elementos.

Cartomancia é a adivinhação usando o tarô ou outras cartas de adivinhação. As cartas, simbólicas como são, raramente dão uma resposta direta de sim ou não. O único equipamento necessário é um baralho de tarô (pintado à mão e no valor de $1.000 em NT3 e abaixo, mas produzido em massa de forma barata em níveis mais altos de tecnologia). A Cartomancia é altamente pessoal; qualquer tentativa de fazer perguntas sobre pessoas que não o alvo é de -5. *Pré-requisitos:* Uma magia de cada um dos quatro elementos.

Cristalomancia é o uso de uma bola de cristal (pág. 71) ou espelho para facilitar uma visão divinatória. Se funcionar, o Mestre descreve uma cena; cabe ao jogador interpretá-la! O conjurador pode usar água limpa e parada para essa adivinhação, mas com -10 na perícia. *Pré-requisito:* Geovisão ou Aquavisão.

Dactilomancia é adivinhação pelo movimento de um ponteiro em torno de uma placa com todas as letras do alfabeto, além de Sim e Não. Adivinhações dactilomânticas são geralmente diretas, mas extremamente pouco sutis; uma questão complexa (de fato, quase qualquer questão que não possa ser respondida em cinco palavras ou menos) provavelmente produzirá jargões enigmáticos. *Pré-requisitos:* Uma magia de cada um dos quatro elementos.

Hieromancia é adivinhação examinando as entranhas de um animal abatido (deve ter pelo menos 10 kg – nunca pombos!). É ilegal em muitas áreas. Apenas uma pergunta pode ser feita por animal. Hieromancia é mais útil em adivinhar questões de vida e morte: doença e saúde, guerra e paz,

vitória e derrota – todos são bons candidatos para a hieromancia. Outros assuntos são mais propensos a receber respostas vagas e inúteis. *Pré-requisitos:* Quatro magias de Animais.

Gastromancia requer um alvo voluntário. O alvo é colocado em transe, durante o qual ele profere coisas de natureza profética e enigmática. Quando a magia é conjurada, o alvo perde 5 PF além da energia gasta pelo conjurador, quer a magia tenha sido bem sucedida ou não. *Pré-requisitos:* Hipnotismo com perícia 15 ou mais e três magias de Controle Mental.

Geomancia é a adivinhação examinando a terra. A geomancia deve ser praticada ao ar livre, onde o geomante pode examinar a configuração da terra. Geomancia é muito específica na localização; quaisquer questões que não pertençam à área onde a adivinhação está sendo realizada terão -10. *Pré-requisitos:* Quatro magias da Terra.

Lecanomancia é a adivinhação observando os resultados da colocação de objetos na água. Como o augúrio, a lecanomancia assume diferentes formas em diferentes culturas. Alguns adivinhos despejam metal derretido na água para observar as formas que o metal toma, enquanto outros examinam as folhas de chá ou simplesmente jogam pedras em uma piscina e observam as ondulações. A lecanomancia é invariavelmente vaga e está sempre sujeita a uma penalidade de -5; por outro lado, todos os modificadores de Tempo são reduzidos pela metade. *Pré-requisitos:* Quatro magias de Água.

Numerologia, ou aritmancia, é a adivinhação pelos vários números que definem um indivíduo, incluindo aqueles derivados do nome, aniversário e, em contextos contemporâneos, até mesmo coisas como números do CPF. Se a data do aniversário do sujeito for desconhecida, o conjurador terá -10 na perícia efetiva. *Pré-requisito:* Habilidade Matemática.

Oneiromancia é a interpretação dos próprios sonhos do conjurador. Não requer nenhum equipamento, mas apenas uma pergunta pode ser feita por noite, e há apenas 50% de chance de que o conjurador sonhe! O uso da perícia Sonhos, ou qualquer magia de sonho, interrompe qualquer tentativa de oneiromancia. O Mestre diz ao conjurador o que ele sonhou; o jogador deve interpretá-lo. O custo de energia é pago no despertar. *Pré-requisitos:* Quatro magias de Comunicação e Empatia.

Fisiognomia é adivinhação examinando e medindo partes do corpo de um alvo. Diferentes tradições geralmente se concentram em uma parte específica do corpo – mãos, pés, cabeça, etc. A fisiognomia só é realmente adequada para responder a perguntas sobre o alvo ou sua sorte; tentativas de adivinhar informações sobre pessoas ausentes terão -5. *Pré-requisitos:* Quatro magias de Controle do Corpo.

Piromancia é a adivinhação olhando para fogo ou fumaça. Pode produzir uma visão ou o conjurador pode ouvir uma voz nas chamas. Pequenas quantidades de certas ervas raras (valor de $100 por tentativa) devem ser queimadas. As perguntas terão -4, a menos que algo relacionado à pergunta (por exemplo, cabelo do sujeito da adivinhação) também seja queimado. *Pré-requisitos:* Quatro magias do Fogo.

Sortilégio é a adivinhação através do lançamento de contas ou outros objetos que revelam informações através do padrão em que eles caem. O I Ching é uma forma de sortilégio; outras culturas usaram sortilégio lançando um punhado de flechas no chão para interpretar onde elas caem. *Pré-requisitos:* Uma magia de cada um dos quatro elementos.

Interpretação de Símbolos é a adivinhação por meio de símbolos (pág. 205). O conjurador deve ter um conjunto completo de peças para a sua linguagem simbólica e tem -1 na perícia para cada peça faltante. As peças simbólicas de simulação funcionam perfeitamente bem, mas um conjunto completo de peças verdadeiras dá +2 na perícia. Uma adivinhação detalhada leva 30 minutos, ou o conjurador pode simplesmente alcançar uma bolsa e retirar uma ou mais pedras. No último caso, o custo de energia é de apenas 1. O Mestre diz ao conjurador qual símbolo(s) ele pegou; cabe ao conjurador interpretar isso, e os símbolos tirados em um teste falho serão enganosos. *Pré-requisito:* Desenhos de Símbolos-15 ou superior.



Capítulo Quinze
Magias de Luz e Trevas

A noite se encheu de uivos de lobos e outras coisas menos agradáveis. Uma dúzia de homens se agachavam em torno das duas tochas.

"Fique juntos!" Um gritou. "Eles não podem entrar na luz! Vamos para o rio e para o pedágio – se ficarmos na luz, vamos viver!"

Sua luz fraca se refletia em dezenas de pares de olhos, amarelo e vermelho e branco como barriga de peixe. Mas os olhos recuaram enquanto o grupo se movia lentamente em direção ao rio, cada homem permanecendo no fraco círculo de segurança proporcionado por um par de tochas. Os guinchos e uivos ascenderam quando as hostes das trevas perceberam que suas presas poderiam escapar deles.

Então, de repente, o barulho desapareceu. Os homens pararam.

"O que... o que foi isso?"

Os olhos desapareceram de um lado e a escuridão parecia ainda mais profunda. Então, enquanto os homens olhavam horrorizados, a borda da luz pareceu se projetar para dentro, e a escuridão da noite avançou em direção a eles como uma onda de piche.

A noite se encheu de uivos, algazarras e outros sons mais humanos. Mas não por muito tempo.

Essas magias afetam não apenas a luz visível, mas também a luz infravermelha e ultravioleta. Magias que fornecem iluminação permitirão que aqueles com Infravisão e Ultravisão vejam, enquanto magias que bloqueiam a visão comum também bloqueará esses sentidos.

Muitas magias de Luz podem produzir níveis variados de luz. Se uma magia Luz é usada como única fonte de iluminação, os seguintes modificadores de Visão são apropriados.

Intensidade	*Modificador de Visão*
Luz das estrelas	-7
Castiçal ou Luar	-5
Tocha	-3
Luz do Dia	0



Luz

Comum

Produz uma pequena luz como uma chama de vela. Ela fica parada a menos que o conjurador se concentre em movê-la; então ele pode viajar com Deslocamento 5.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para conjurar. 1 para manter.

Objeto

Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 100.

Luz Constante

Comum

Quando conjurada em um objeto pequeno (até o tamanho de um punho ou meio quilo) ou uma pequena parte de um objeto maior, faz com que esse objeto brilhe com luz branca.

Duração: Variável. Jogue 2d para número de dias. Não conta como uma magia "ligada".

Custo: 2 para um brilho fraco como o luar, 4 para o brilho de uma tocha, 6 para um brilho tão brilhante quanto o dia.

Pré-requisito: Luz.

Objeto

Qualquer objeto pode ser feito para brilhar permanentemente, por 100 vezes o custo de energia acima (por exemplo, 200 para um brilho fraco, etc.).

Cores

Comum

Altera a cor de qualquer luz. A magia deve ser conjurada na fonte da luz. Se o conjurador se concentrar, múltiplas mudanças de cor são possíveis com a mesma magia.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para conjurar. 1 para manter (mas a mudança é permanente em uma magia Luz Constante).

Pré-requisito: Luz.

Remover Sombra

Comum; Resistida pela Vontade

A sombra do alvo parece desaparecer. Alvos involuntários resistem com Vontade. (Se houver mais de uma fonte de luz, todas as sombras desaparecem!)

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para conjurar. 1 para manter.

Pré-requisito: Luz.

Objeto

Joias. Sempre ativo; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 100; deve incluir uma ônix negra de $100.

Moldar Luz

Comum

Com esta magia, o conjurador pode transformar uma fonte de luz uniforme em uma direcional. O conjurador pode especificar qualquer número de "defletores" ou restringir a iluminação a feixes específicos. Assim, a magia pode transformar uma tocha em uma espécie de lanterna. Concentração é necessária para alterar a forma da luz, mas não para mantê-la.

A magia também pode ser usada para dobrar e torcer feixes de luz. O Mestre deve permitir qualquer efeito que já não esteja coberto por magias como Ilusão Simples, Visão Microscópica, Invisibilidade e assim por diante.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2. O mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Luz.

Objeto

(a) Os efeitos podem ser tornados permanentes por 100 vezes o custo da conjuração (criando uma escultura de luz permanente), embora a própria luz também deva ser de alguma forma preservada. (b) Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 100.

Visão Brilhante

Comum

Espie com segurança em fontes intensas de luz (como um fogo crepitante ou o sol) e proteja-se contra a cegueira causada pela magia Lampejo, ataques com base em visão ou ocorrências semelhantes.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para conjurar. 1 para manter.

Pré-requisitos: Visão Aguçada ou pelo menos cinco magias de Luz e Trevas. O alvo não deve sofrer de cegueira.

Objeto

Cajado, varinha ou joias (óculos escuros ou viseiras de solda certamente são apropriados em ambientes mais modernos). Só afeta o usuário. *Custo de energia para criar:* 200.

Infravisão

Comum

Veja o "infravermelho" ou raios de calor, além da luz normal, como na vantagem Infravisão (pág. B65). Esta magia não permite que objetos invisíveis sejam vistos.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para conjurar. 1 para manter.

Pré-requisito: Visão Aguçada ou 5 magias de Luz.

Objeto

Cajado, varinha ou joia; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 100.

Visão Noturna

Comum

Veja claramente desde que haja alguma luz, como em Visão Noturna 9. Na escuridão total, o alvo ainda estará cego.

Duração: 1 minuto

Custo: 3 para conjurar. 1 para manter.

Pré-requisito: Visão Aguçada ou 5 magias de Luz.

Objeto

Cajado, varinha ou joia; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 200.

Olhos do Falcão

Comum

Concede ao alvo uma clareza extraordinária de visão e a capacidade de "ampliar" objetos distantes, fornecendo o equivalente à Visão Telescópica (pág. B98). Cada nível permite que o alvo ignore -1 nas penalidades de alcance para as jogadas de Visão em todos as vezes, ou -2 nas penalidades de alcance se você fizer uma manobra de Apontar para aumentar o zoom em um alvo em particular. Esta habilidade também pode funcionar como mira telescópica, dando +1 de Precisão por nível com ataques à distância, desde que você faça uma manobra Apontar por segundos igual ao bônus. Os benefícios dessa magia não são cumulativos com os de ajudas tecnológicas, como binóculos ou telescópios. Se você usa ambos, você deve optar por um ou outro.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 2 por nível de visão telescópica. Metade disso para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Visão Aguçada ou 5 magias de luz. O alvo não deve sofrer de desvantagens de Cegueira ou Disopia.

Objeto

Roupas ou joias, incluindo uma imagem de um falcão. Afeta somente o usuário. *Custo de energia para criar:* 400.

Visão Microscópica

Comum

O alvo pode examinar objetos ao seu alcance como se eles estivessem com uma ampliação de ×100, conforme a Visão Microscópica 2 (pág. B97). Enquanto a magia está ligada, o alvo é extremamente míope (veja Disopia pág. B134): ele é incapaz de ver claramente objetos a mais de um metro de distância – eles parecem borrados e todos os ataques corpo a corpo são feitos com perícia -2.

Esta também é uma magia de Reconhecimento.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para conjurar. 2 para manter. Cada duplicação do custo de conjuração aumenta dez vezes a ampliação.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Visão Aguçada ou pelo menos cinco magias de Luz e Trevas. O alvo não deve sofrer de Cegueira ou Disopia.

Objeto

(a) Vestuário ou joias. O objeto deve ter uma figura em tamanho natural de uma pulga. Só afeta o usuário. *Custo de energia para criar:* 400. (b) Uma gema que funciona como uma lupa. *Custo para criar:* 400 de energia, mais o custo da gema.

Visão na Trevas

Comum

O alvo pode ver até mesmo na escuridão, como se ele tivesse a vantagem Visão no Escuro. Ela também pode ignorar os efeitos da magia Trevas.

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para conjurar. 2 para manter.

Pré-requisito: Visão Noturna ou Infravisão.

Objeto

Cajado, varinha ou joia; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 400.

Trevas

Área

Cobre a área de efeito com um tom escuro. Uma pessoa dentro da área pode ver fora normalmente, mas não pode ver mais nada *dentro* da área. Aqueles fora da área podem ver apenas a escuridão dentro. Assim, os ataques para fora da escuridão não sofrem penalidade, mas os ataques para dentro são penalizados; veja pág. B394 para regras de combate.

A vantagem Visão no Escuro permite que você veja através de uma magia Trevas, mas Visão Noturna e Infravisão não.

Duração: 1 minuto.
Custo básico: 2 para conjurar. 1 para manter.
Pré-requisito: Luz Constante.

Objeto

Piso, chão ou um tapete podem ser encantados para que a área acima (cerca de 2 metros) esteja em escuridão permanente. *Custo de energia para criar:* 100 por metro quadrado.

Escuridão

Área

Envolve a área afetada em um negrume impenetrável. Ninguém pode ver a área afetada e ninguém dentro da área afetada pode ver nada; veja pág. B394 para regras de combate. A vantagem Visão no Escuro permite que você veja através de uma magia Trevas, mas Visão Noturna e Infravisão não.

Duração: 1 minuto.
Custo básico: 2 para conjurar. 1 para manter.
Pré-requisito: Trevas.

Objeto

Piso, chão ou um tapete podem ser encantados para que a área acima (cerca de 2 metros) esteja em permanente escuridão. *Custo de energia para criar:* 130 por metro quadrado.

Brilho

Área

Sufoca uma área com um brilho uniforme. Objetos e seres em pé na área não projetarão nenhuma sombra a menos que uma fonte de luz mais forte do que o brilho do ambiente seja trazida.

Duração: Variável. O Mestre deve rolar 2d para o número de dias.
Custo básico: 1/2 para a luz das estrelas; 1 para o luar; 3/2 para tochas; 2 para a luz do dia (brilhante, sem penalidade de visão). Raio mínimo é de 2 metros.
Tempo de operação: 1 segundo por metade dos pontos do custo básico.
Pré-requisito: Luz Constante.

Objeto

(a) Varinha, bastão ou joias. *Custo de energia para criar:* 250. (b) Uma área pode ser permanentemente iluminada por 100 vezes o custo da conjuração.

Escurecer

Área

Mergulha uma área na escuridão. Quanto mais energia é colocada no custo básico, mais sombria fica a luz ambiente. Ao contrário da magia Trevas, as fontes de luz ainda funcionam normalmente dentro da área.

Duração: Variável. O Mestre deve rolar 2d para o número de dias.
Custo básico: 1/2 para tochas; 1 para o luar; 3/2 para a luz das estrelas; 2 para a escuridão total. Raio mínimo é de 2 metros.
Tempo de operação: 1 segundo por metade dos pontos do custo básico.
Pré-requisito: Luz Constante.

Objeto

(a) Varinha, bastão ou joias. *Custo de energia para criar:* 250. (b) Uma área pode ser permanentemente escurecida por 100 vezes o custo da conjuração.

Jato de Luz

Comum

Emite um feixe de luz brilhante de um dedo. Este feixe pode ser usado como uma lanterna. Dá uma boa iluminação por 10 metros na direção em que está apontada, e alguma visão será possível até 30 metros de distância. Ele pode ser usado como um sinal de até um quilômetro se a visibilidade for boa. Pode ser usado em combate para cegar inimigos em um raio de 10 metros, mas somente em escuridão relativa (por exemplo, quando a penalidade de combate é de pelo menos -5). A cada turno, o conjurador joga contra a perícia Ataque Inato ou DX-4, com uma penalidade de -5 para acertar o rosto. Este ataque pode ser esquivado ou bloqueado, mas não aparado. Se o alvo for atingido, ele terá -4 de penalidade para perícias de combate em seu próximo turno e com uma penalidade de -1 pelo restante do combate. Este efeito não é cumulativo. Inimigos com Visão Noturna dobram estas penalidades.

Duração: 1 minuto.
Custo: 2 para conjurar. 1 para manter.
Pré-requisito: Luz Constante ou Moldar Luz.

Objeto

Luva ou anel; o item deixa o usuário conjurar a magia. *Custo de energia para criar:* 200.

Lampejo

Comum

Cria um lampejo brilhante de luz. Isto irá cegar totalmente alguns que o veem, e reduz o DX dos outros por 3 (o que reduz todas as perícias baseadas em DX). Pode afetar qualquer um que esteja enfrentando o lampejo e tenha os olhos abertos (a decisão do Mestre, se as miniaturas não estiverem sendo usadas). O próprio conjurador não é afetado se ele fechar os olhos enquanto conjura a magia. Cada outra criatura no alcance deve fazer um teste de HT para evitar os piores efeitos:

Distância	*Se o teste de HT é feito*	*Se o teste de HT não for feito*
Dentro de 10 m	1 min. com –3 no DX	3 seg. cego, 1 min. com –3 no DX
11 a 25 metros	10 seg. com –3 na DX	1 min. Com –3 no DX
26 ou mais metros	Nenhum efeito	3 seg. com –3 no DX

Custo: 4.
Tempo de operação: 2 segundos.
Pré-requisito: Luz Constante.

Espelho

Comum

Cria uma superfície reflexiva. Pode ser conjurada em um objeto ou pode ser independente (caso em que é dividida em duas). A superfície do espelho não é necessariamente plana; o conjurador poderia criar uma casa de espelhos, por exemplo.

Em um universo científico-paradigmático, os conjuradores com conhecimento de física podem usar essa magia para criar refletores parabólicos. Uma curva simples pode ser suficiente para cozinhar carne; uma grande e precisa poderia ser usada para derreter o chumbo, dada luz solar suficiente em ângulos apropriados. Contra alvos vivos, o Mestre pode assumir que tal espelho causaria 1 ponto de dano por queimadura a cada 10 segundos. Para acender as coisas, use as diretrizes de Atear Fogo (pág. 72), substituindo o tamanho do Espelho pelo custo de energia listado. Um espelho de 8 metros de raio inflama a madeira pesada em cerca de 10 segundos. Outros usos semelhantes estão sujeitos à aprovação do Mestre.

Duração: 1 minuto.
Custo: 2. O mesmo custo para manter.
Pré-requisito: Cores.

Objeto

Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 350; o objeto deve incluir um pequeno espelho.

Remover Reflexo

Comum; Resistida por Vontade

O(s) reflexo(s) do alvo parecem desaparecer de espelhos, poças, etc. Em NTs mais altos, isso pode tornar o alvo invisível para sensores que usam espelhos como parte de seus caminhos ópticos, a critério do Mestre.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para conjurar. 1 para manter.

Pré-requisito: Remover Sombra.

Objeto

Joias. Sempre ativo. Só afeta o usuário. *Custo de energia para criar:* 200; deve incluir uma ônix negra de $100.

Muralha de Luz

Área

Cria uma cortina de luz em torno de uma área. A muralha tem quatro metros de altura, mas pode ser aumentada; simplesmente escalone o custo pela altura (dobre para 8 metros de altura, triplique para 12 metros de altura e assim por diante).

A única coisa que bloqueia é a visão, nos dois sentidos. Não tem efeito sobre magias, seres, sons, etc. Visão Brilhante permite ver através da muralha.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 1 a 3 para conjurar. Mesmo custo para manter. O brilho da muralha depende da energia colocada em seu custo básico, como em Luz Constante.

Pré-requisito: Luz Constante.

Objeto

(a) Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 200. (b) Uma Muralha de Luz pode se tornar permanente a um custo de energia de 100 vezes o normal.

Sombrear

Comum

Como listada em *Magias de Proteção e Advertência*, pág. 169.

Penumbra

Comum

Torna o alvo mais difícil de ver e, portanto, mais difícil de acertar com ataques. Cada ponto de energia dá -1 à perícia de qualquer ataque ao alvo, até um máximo de -5.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 a 5 para conjurar. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Escuridão ou Trevas.

Objeto

Cajado, varinha ou joia; afeta apenas o usuário/portador. *Custo de energia para criar:* 100 por ponto de penalidade.

Moldar Trevas

Área

Molde e mova a escuridão tridimensional criada com as magias Escuridão ou Trevas com um Deslocamento de 5. Ela também permite ao conjurador moldar as sombras bidimensionais existentes em outras formas sombreadas bidimensionais. As sombras podem ser reduzidas de tamanho facilmente, mas ampliar as sombras as torna ligeiramente transparentes. O observador casual médio não notará, mas qualquer um que olhar atentamente para a sombra recebe um teste de IQ para perceber que não tem a "substância" que deveria. As sombras não precisam permanecer ligadas aos objetos que as produzem.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 2. O mesmo custo para manter. Para sombras bidimensionais, o custo básico é 1.

Pré-requisito: Trevas.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 200.

Esconder

Comum

Torna o alvo mais difícil de encontrar. Um teste de visão é necessário para ver um alvo a olho nu; testes de sentido para detectar um alvo já escondido terão -1 por ponto de energia gasto, até um máximo de -5. Estes efeitos só se aplicam enquanto o alvo permanece parado, mas se ele se mover e parar de se mover antes que a magia expire, os efeitos serão retomados.

Duração: 1 hora.

Custo: 1 a 5 para conjurar. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Penumbra ou Amnésia.

Objeto

(a) Joias, varinha ou cajado; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 1.000. (b) Qualquer objeto pode ser encantado para torná-lo permanentemente "escondido", a um custo de energia de 200 por ponto de "ocultação".

Ver o Invisível

Comum

O alvo pode ver qualquer coisa oculta pela magia Invisibilidade ou pela invisibilidade "natural". Essas coisas serão ligeiramente translúcidas; assim, você pode ver através delas e dizer que elas parecem invisíveis para os outros.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para conjurar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Visão nas Trevas *e* Infravisão ou somente Invisibilidade.

Objeto

Cajado, varinha ou joia; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 400.

Luz Mágica

Comum

Cria uma pequena luz. No entanto, a iluminação que ela fornece é apenas perceptível para magos, criaturas mágicas e aqueles sob a influência da Visão Mágica. Move-se como Luz. Um teste de IQ+Aptidão Mágica *não* é necessário para ver ou usar a luz fornecida.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para um brilho fraco como a luz de velas, 2 para o brilho de uma tocha, 3 para um brilho tão brilhante como o dia. Mesmo custo para manter.

Pré-requisitos: Visão Mágica e Luz.

Objeto

Varinha, cajado, joias ou lanterna. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 100.

Luz Mágica Contínua

Comum

Quando conjurada em um objeto pequeno (até o tamanho de um punho ou meio quilo), ou uma pequena parte de um objeto grande, essa magia faz com que o objeto brilhe com a Luz Mágica

Duração: Variável. O Mestre deve rolar 2d para o número de dias.

Custo: 2 para um brilho fraco como a luz de velas, 4 para o brilho de uma tocha, 6 para um brilho tão brilhante como o dia. Mesmo custo para manter.

Pré-requisitos: Luz Mágica e Luz Constante.

Objeto

Qualquer objeto pode ser feito para irradiar luz magica permanentemente, por 100 vezes o custo de energia acima (por exemplo, 200 para um brilho fraco, etc.)

Luz Solar

Área

A área é iluminada como na luz do dia – até mesmo no subsolo! A área se estende para o céu, parando apenas quando atinge algum tipo de teto. Se for conjurada em uma caverna, a área é um enorme raio de luz que se estende para cima até a rocha. Se for conjurada em um dia nublado ao ar livre, a luz parece romper as nuvens acima. Se conjurada à noite, a luz parece vir de uma estrela aérea que ilumina como o sol para aqueles que estão dentro da área.

Trate a luz como a luz solar natural para todos os propósitos – ela pode ser usada para cultivar plantas, obter um bronzeado, etc. As criaturas que são suscetíveis aos efeitos da luz solar (como os vampiros) são totalmente afetadas.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 2 para conjurar. 1 para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Brilho e Cores.

Objeto

Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 150.

Luz Solar Constante

Área

Ilumina uma área de acordo com a magia Luz Solar, mas dura mais e não pode ser mantida.

Duração: Variável Role 2d para o número de dias.

Custo básico: 3.

Pré-requisito: Luz Solar.

Objeto

A área pode ser permanentemente iluminada por 100 vezes o custo da conjuração da magia.

Invisibilidade

Comum

O alvo não pode ser visto e não aparece em reflexos ou fotografias. Ele ainda faz sons e pode ser rastreado por perfume ou pegadas. Qualquer coisa que ele pega se torna invisível, a menos que ele queira ficar visível. Infravisão não pode detectá-lo, mas Ver o Invisível pode. Personagens invisíveis têm uma grande vantagem em combate: veja pág. B394

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para conjurar. 3 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Seis magias de Luz, incluindo Sombrear.

Objeto

(a) Joias, varinha ou cajado; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 1.200. (b) Um objeto pode ficar permanentemente invisível a um custo de energia de 500 por hex de tamanho ou 25 kg, o que for maior.

Corpo de Sombra (MD)

Comum; Resistida por HT

O corpo do alvo desaparece, deixando apenas sua sombra. O alvo agora é uma sombra bidimensional na parede ou no chão, ganhando a vantagem Forma de Sombra (pág. B61) por toda a duração da magia. Sua roupa (até 3 kg) também se torna sombra, mas, na forma de sombra, perde qualquer poder mágico que possa ter. O resto de seu equipamento cai no chão; ele não pode carregar *nada* enquanto estiver nesta forma.

Note que esta magia não aumenta os sentidos do alvo para permitir que ele veja na escuridão!

Duração: 1 minuto. A magia expira se o alvo perder a consciência.

Custo: 6 para conjurar. 3 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Moldar Trevas, e pelo menos três magias de Deslocamento.

Objeto

Cajado, varinha, joias ou capa. Só afeta o usuário. Uma desvantagem severa de cada um desses objetos, exceto a capa, é que ela cai sobre o alvo assim que a magia é conjurada! *Custo de energia para criar:* 2.500 (6.000 para a capa).

Raio Solar

Projétil

Atira um raio de luz solar concentrada da ponta de um dedo. Ele tem 1/2D 75, Max 150, Prec 2; use a perícia Ataque Inato. A luz queima como a luz do laser e causa danos. Aumente o BD de um escudo contra essa magia em 50%, arredondando para baixo, se ele for altamente polido.

Quer o dano seja causado ou não passando pela armadura, um golpe no rosto cega a vítima, a menos que ela faça um teste de HT. Um golpe nos olhos duplica o dano e cega a vítima, a menos que ela faça um teste de HT com uma penalidade igual ao dano sofrido. Trate a cegueira induzida pelo Raio Solar como uma lesão incapacitante para fins de recuperação (pág. B420).

Qualquer espelho refletirá um Raio Solar; se o Mestre não tiver certeza do exato ângulo de incidência/reflexão (se o Raio Solar atingir um espelho de mão, por exemplo), determine sua nova direção aleatoriamente. Use as regras para acertar o alvo errado (pág. B389) para determinar se algo ao longo do novo caminho é atingido.

Tiros refletidos deliberadamente são um assunto muito mais complicado; as penalidades de alcance serão para o alcance total para o alvo, com um adicional de -2 para cada "pulo". E a menos que os espelhos sejam muito grandes e/ou estáveis e/ou deliberadamente colocados para o propósito, o Mestre pode simplesmente declarar o tiro impossível.

Personagens defensores segurando espelhos podem tentar refletir o raio de volta para o conjurador – considere isso como uma defesa de Bloqueio com uma penalidade de -2; também aplica as penalidades de alcance normal do defensor ao conjurador. O BD do espelho (se for grande o suficiente para oferecer algum; o Mestre dirá) adiciona a esta jogada normalmente. O conjurador pode defender normalmente, a menos que esteja totalmente surpreso.

O Raio Solar não é afetado pelo Escudo Antiprojéteis ou Reverter Projéteis. Domo de Força e Desviar Energia oferecem proteção. Áreas de Escuridão ou Trevas mágica resistem a Raio Solar.

Custo: Qualquer quantia até o seu nível de Aptidão Mágica por segundo, por três segundos. O raio causa 1d-1 dano de perfuração por ponto de energia.

Tempo de operação: 1 a 3 segundos.

Pré-requisitos: Pelo menos seis outras magias de Luz e Trevas, incluindo Luz solar.

Objeto

Cajado ou varinha; o raio é disparado da ponta do item. Utilizável apenas por magos. *Custo para criar:* 800 de energia e um pedra do sol no valor de pelo menos $1.000.

Imagens do Passado

Comum

Como listada em *Magias de Reconhecimento*, pág. 107.

Capítulo dezesseis
Magias de Fazer e Quebrar



Hargaz, General Supremo da Inexorável Legião do Império Todo-Consumidor, zombou do pequeno homem careca que a Aliança do Oeste lhe enviara. Ele olhou através da ponte Ancestral, como se pudesse fazer os comandantes ocidentais sentirem sua ira.

"Eu concordei com um duelo de magia, e eles te mandam? Isso é um insulto. "

"Você está pronto, general?" o homem respondeu calmamente.

Hargaz riu. O rato tinha coragem. "Por que não?"

O homenzinho não perdeu tempo antes de conjurar sua primeira magia, algo que Hargaz não reconheceu. De sua parte, Hargaz estalou os dedos, uma faísca crescendo rapidamente em um globo de chamas em expansão.

"Ocidentais. Concordei em encontrar um mago de guerra e eles me mandam um intendente. Um funcionário! Um ordenado!"

Sem comentar, seu oponente terminou sua magia e caiu sobre um joelho, dirigindo um punho levemente brilhante para a pedra fundamental de basalto maciço da quilométrica ponte.

Em um instante, Hargaz percebeu seu erro e sabia que era fatal. Ao redor do punho do pequeno mago, rachaduras começaram a se espalhar pela pedra angular. Um coro de rachaduras e gemidos subiu da ponte, a magia Ancestral que a segurava vacilou.

Ele olhou por cima do ombro para o banco de onde viera, sabendo que nunca conseguiria antes que a ponte desmoronasse no abismo. Quando ele se virou, seu oponente se levantou.

"Eles lhe enviaram um *engenheiro*, general."

Com um poderoso estrondo, os principais contrafortes falharam e caíram.

A Escola de Fazer e Quebrar é mais popular entre os magos cuja vocação primária é não-mágica; Ferreiros com um toque de Aptidão Mágica geralmente aprendem fazendo e quebrando.

Criação Inspirada (MD)

Comum

Ajuda um alvo a criar um trabalho artesanal – uma arma, armadura, pintura, etc. – de uma qualidade muito além de sua habilidade usual. O processo é cansativo, custando ao alvo 5 PV e 10 PF. O trabalho é tão bom como se fosse feito com um sucesso crítico por um artesão com perícia 5 níveis acima da perícia real do alvo; nenhum teste é necessário. Uma arma criada sob os efeitos dessa magia é automaticamente de excelente qualidade. Tais itens não são tecnicamente objetos mágicos, mas podem ser (e frequentemente são) encantados.

À opção do Mestre, esta magia pode ser usada em obras de arte que não sejam artesanato – livros, performances, músicas, etc.

Duração: Permanente.

Custo: 5 por dia gasto na criação do objeto.

Tempo de operação: O tempo habitual para fazer o objeto.

Despertar Espírito do Ofício

Regular

Todo objeto bem trabalhado, seja uma ferramenta, uma arma ou uma obra de arte, pode conter um espírito adormecido dentro dela. Esta magia permite ao conjurador despertar o espírito de qualquer item criado por um artesão com uma margem de sucesso de 5 ou mais (o Mestre pode presumir que este era o caso de um artesão com perícia de pelo menos 15, ou por qualquer item bom ou muito bom). Qualquer objeto criado com Criação Inspirada tem um espírito de ofício. O espírito pode responder a uma pergunta por minuto sobre seu criador ou qualquer um de seus proprietários. O espírito permanece acordado pela duração da magia; pode permanecer acordado ou voltar a dormir quando a magia expirar, de acordo com seu próprio capricho.

Nem todo cenário tem espíritos do ofício; se o Mestre não achar que eles são apropriados para o cenário, esta magia não existe.

Esta também é uma magia Necromântica.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para conjurar. 1 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Criação Inspirada e Perceber Espírito.

Detectar Pontos Fracos

Informação

Encontra a parte mais fraca do alvo. Pode ser conjurada em qualquer parte de um objeto grande; você não teria que conjura-la no muro inteiro da cidade, por exemplo, mas poderia verificar um metro de parede de cada vez. Naturalmente, muitos alvos não terão nenhuma fraqueza especial.

Esta magia pode ser usada para solucionar problemas de objetos complexos; um defeito que impede que uma máquina funcione normalmente qualifica como sua parte mais fraca.

Custo: 1, ou 1 por raio de um objeto grande. Dobre este custo se o alvo é vivo.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Uma magia de cada um dos quatro elementos.

Objeto

Joias. *Custo de energia para criar:* 100.

Enfraquecer

Comum

Causa 1d de dano na parte mais fraca do alvo (funciona apenas em itens inanimados) para cada dois pontos de energia colocados na magia. Veja pág. B557, para RD e PV de vários itens. Nenhum conjurador pode usar esta magia no mesmo alvo mais de uma vez por hora. A RD do indivíduo não o protege.

Duração: Permanente.

Custo: 2 a 6.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Detectar Pontos Fracos.

Objeto

Varinha, bastão ou luva. O objeto deve ser usado para atacar o alvo. *Custo de energia para criar:* 200.

Restaurar

Comum

Temporariamente faz um objeto inanimado quebrado parecer tão bom quanto novo. Outros sentidos não serão enganados, nem Visão de Magia.

Duração: 10 minutos.

Custo: 2 para conjurar. 1 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Detectar Pontos Fracos ou Ilusão Simples.

Limpar

Área

Limpa a área alvo ou ser (ou seja, remove sujeira e manchas e polimento de superfícies que podem ser polidas). Não remove odores persistentes (use Purificar Ar para isso).

Duração: Permanente.

Custo básico: 2.

Pré-requisito: Restaurar.

Objeto

Pessoal, varinha ou utensílio de limpeza (vassoura, espanador etc.). O objeto deve tocar na área afetada. *Custo de energia para criar:* 100.

Imunidade à Sujeira

Comum

O alvo (pessoa, criatura ou objeto) e qualquer coisa que ele carregue se tornam imunes à sujeira. As roupas não mancham nem ficam empoeiradas, as mãos não acumulam sujeira e assim por diante. A magia não afeta as manchas que já estão no alvo no momento da conjuração.

Duração: 10 minutos.

Custo: 2 para conjurar. 1 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Limpar.

Objeto

(a) Varinha, bastão ou joias. *Custo de energia para criar:* 400. (b) Por 100 vezes o custo da conjuração, qualquer objeto pode ser permanentemente impermeabilizado. O objeto pode ser feito para também resistir à Estragar (com a resistência do encantamento) ao dobro do custo. Em um fracasso comum, o encantamento perde um ponto de Autonomia. Ao cair para Autonomia 0, o encantamento deixa de funcionar. Uma falha crítica de Imunidade à Sujeira ou um sucesso crítico de Estragar também quebra o encantamento.

Tingir

Comum

Altera a cor de qualquer material não-vivo, conforme desejado pelo conjurador (note que o cabelo é matéria morta, é uma fina camada exterior da pele!). A cor desbota em 2d dias, mas não é afetada pela lavagem normal ou aplicação de solventes.

Apenas uma única cor uniforme pode ser produzida – padrões não são possíveis, mas somente parte do alvo pode ser afetada se o conjurador desejar.

Duração: 2d dias.

Custo: 1 para um objeto pequeno (até um palmo), 2 para alterar a cor do cabelo de uma pessoa ou um objeto com cerca de 30 cm² e 5 para um objeto do tamanho de uma pessoa (MT 0).

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Restauração e Cores.

Copiar

Comum

Faz uma ou mais cópias de uma única página de escrita. Papel ou pergaminho deve ser fornecido para as cópias a serem feitas. Cópias de pergaminhos mágicos, pergaminhos rúnicos e assim por diante não têm poder mágico.

Em NTs mais altos, esta magia pode ser usada em mídia digital; uma única conjuração desta magia copia cerca de um kilobyte de informação.

Duração: Permanente.

Custo: 2 mais 1 para cada cópia feita. O documento copiado pode ser 10 vezes maior se o conjurador dobrar o custo de energia; assim, 4 de energia produziria uma cópia de um documento de dez páginas, enquanto 8 energia copiaria um livro de 100 páginas.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Tingir e pelo menos compreensão Com Sotaque de escrita em alguma língua.

Remendar

Comum

Corrige temporariamente um objeto inanimado quebrado. Se algumas partes pequenas estão faltando, perícia terá -3, mas se a magia tiver sucesso, o objeto se mantém unido sem as partes que faltam.

Duração: 10 minutos.

Custo: 1 por 5 kg do alvo (mínimo 2) para conjurar. Metade disso (arredondado) para manter.

Tempo de operação: 4 segundos por cada 5 kg do alvo.

Pré-requisitos: Enfraquecer e Restaurar.

Fragmentar (MD)

Comum

Semelhante a enfraquecer, só que mais rápido – pode ser conjurada em um único segundo e pode ser convertida repetidamente. Se a magia não causar dano suficiente para realmente quebrar o alvo, o alvo não sofrerá dano algum. Essa magia afeta apenas objetos inanimados.

Custo: 1 a 3; causa 1d de dano para cada ponto de energia colocado nela.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Enfraquecer.

Objeto

Varinha, bastão ou luva. O objeto deve ser usado para atacar o alvo. *Custo de energia para criar:* 500.

Animar Objeto (MD)

Comum; Resistência Especial

Anima um objeto existente (estátua, espada, cadeira...) Suas habilidades e atributos dependem de seu corpo – isso é inteiramente a critério do Mestre.

Exemplos: uma cadeira poderia se movimentar e chutar a canela das pessoas ou uma espada poderia serpentear no braço do portador, mas um bule de chá poderia fazer pouco mais do que correr divertidamente pela mesa...

Concentração é necessária; o objeto animado não tem pontuação de IQ e é pouco mais que um fantoche. Autossuficiência e Iniciativa não funcionarão em um objeto animado.

Um ser segurando tal objeto resiste com Vontade.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para conjurar para cada 2 kg que o objeto pesa. Dobre o custo para animar pedra, triplique para metal. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e pelo menos três magias "Moldar".

Objeto

(a) Qualquer objeto pode ser permanentemente animado por 100 vezes o custo de conjuração. (b) Varinha, bastão ou joias. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 2.000.

Entalhar

Área; Resistido por Vontade

Como listada em *Magias de Ilusão e Criação*, pág. 97.

Endurecer

Comum; Resistência Especial

Enrijece temporariamente um objeto flácido; transforma uma corda em um poste, por exemplo, ou um fio em uma micha. Não funciona em seres vivos. Esta magia pode ser usada para fazer armas improvisadas; o Mestre julga sua eficácia.

Esta magia também pode ser usada para endurecer as roupas de um inimigo. Neste caso, o inimigo resiste à magia com seu ST+2. Se funcionar, ele ficará com DX –2 para cada quilo de roupa que foi endurecido, e essa alteração no DX afeta seu Deslocamento.

Duração: 10 minutos.

Custo: 1 por meio quilo de peso do alvo – mínimo 2. Metade disso para manter.

Tempo de operação: 2 segundos por meio quilo de peso.

Pré-requisito: Remendar.

> *Um homem deveria ter uma fazenda ou uma nave mecânica para sua cultura. Precisamos ter uma base para nossas realizações mais elevadas, nossos delicados entretenimentos de poesia e filosofia, no trabalho de nossas mãos.*
>
> *– Ralph Waldo Emerson*

Nó

Comum

Faz um nó que não pode ser desatado sem magia (embora a corda possa ser cortada, é claro). O nó desata quando alguém diz a senha (especificada na conjuração) enquanto toca a corda em qualquer ponto ao longo de seu comprimento. Assim, uma corda amarrada no topo de um penhasco se soltará quando alguém no fundo do penhasco disser a senha, se ele puder tocar a corda. Nó também funciona para cordas, cintos de castidade, etc.

A magia Desatar também desata uma magia Nó, mas a magia Nó recebe um teste de resistência.

Duração: Até a senha ser falada, ou a corda for cortada ou quebrada!

Custo: 2. Não pode ser mantida – deve ser reformulada se a corda estiver desamarrada.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Endurecer.

Objeto

Corda. Qualquer nó amarrado com esta corda não pode ser desatado sem magia. Uma senha é definida quando a corda é encantada. O encantamento é quebrado se a corda for cortada. *Custo de energia para criar:* 20 por cada 30 cm de corda.

Remodelar

Comum

Molde qualquer substância inanimada como se fosse argila. No entanto, não transmite qualquer capacidade artística adicional para o alvo! Qualquer objeto inanimado que o alvo pegar enquanto estiver sob esta magia, amolecerá ligeiramente – isso pode ser problemático. Por exemplo, se ele tentar empunhar uma espada ou bastão, causará apenas metade do dano! Uma arma disparada enquanto "amolecida" será arruinada. Qualquer material moldado se tornará duro novamente, em sua nova forma, assim que o alvo remover suas mãos dele.

Portas e paredes inconvenientes podem ser removidas com o dobro de material por segundo. Esta magia pode até mesmo ser usada para escavar através da rocha, mas como o alvo está cavando através da terra macia com as mãos, é lento e cansativo.

Duração: 1 minuto.

Custo: 6 para conjurar. 3 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Enfraquecer e Moldar Terra ou Moldar Planta.

Objeto

Luvas. *Custo de energia para criar:* 500.

Fender (MD)

Comum

Faz buracos em objetos inanimados, paredes, etc. Veja pág. B557, para o RD e PV de objetos comuns. Esta magia funciona como um *enorme ataque de perfuração*, perfurando um buraco de meio metro de diâmetro (a área afetada pode ser menor a critério do conjurador).

Custo: 1 por dado de dano a ser infligido ao objeto.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Fragmentar.

Objeto

Varinha, bastão ou luva. Deve atacar o objeto. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Estragar

Comum

Acelera o processo natural de decomposição em materiais não vivos. Ela enferruja ferro e aço, mas tem pouco efeito sobre outros metais, a menos que seja mantido por um longo tempo. Isso faz com que o material orgânico – couro, pele, madeira, plásticos, etc. – se decomponha até a inutilidade. Cerâmicos não são afetados por Estragar.

Duração: 1 minuto. Cada conjuração de 1 minuto tem o efeito geral de envelhecer o alvo 5 anos. Ela removerá 1 RD e 1 PV da maioria dos alvos. As armas simplesmente perdem um grau de qualidade por conjuração, exceto por armas Muito Boas, que não são afetadas!

Custo: 2 por meio quilo de material arruinado. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 5 segundos por meio quilo de material arruinado.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Enfraquecer e Deteriorar.

Explodir (MD)

Comum

Como Fragmentar, mas o alvo, se estilhaça, explode violentamente, causando dano de fragmentação (pág. B414).

Custo: 2 a 6; causa 1d de dano para cada dois pontos de energia colocados nela. Dobre o custo para aumentar o dano em 1d+2.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Fragmentar e Aporte.

Objeto

Varinha, bastão ou luva. O objeto deve atingir o alvo. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Atar

Comum

Amarra o alvo com um pedaço de corda ou corrente (que não é criado pela magia, apenas é animada). Útil para embrulhar pacotes, amarrar barcos, amarrar prisioneiros e assim por diante. Um alvo com resistência ativa resiste usando DX. A amarra é um nó normal (embora possa ser transformado em um nó mágico aumentando o gasto de energia).

Duração: Permanente.

Custo: 3 para conjurar (1 extra para conjurar Nó nela).

Pré-requisito: Nó.

Objeto

Uma corda ou corrente que envolve o objeto (que deve ser tocado) quando uma palavra de comando é falada; o encantamento é perdido se for cortada ou quebrada. *Custo de energia para criar:* 90 por metro de comprimento.

Mapear

Especial

Quando conjurada em um pergaminho ou qualquer outra superfície de escrita (incluindo um mapa anteriormente inacabado), essa magia cria um mapa do que o detentor do pergaminho percebe.

O conjurador deve declarar a escala usada para o mapa, onde é o norte, o ponto no pergaminho onde o mapeamento começa e quais recursos devem aparecer no mapa. O mapa assim criado é da mesma qualidade como se tivesse sido desenhado por alguém com uma perícia Cartografia igual ou menor à perícia eficaz do conjurador com esta magia e sua perícia Cartografia. Não é melhor em conteúdo como se o detentor tivesse tido tempo para escrever ele mesmo – a magia nada mais é do que uma economizadora de tempo.

Duração: 1 hora. A magia não expira se o usuário do pergaminho sair de perto do mapa, ela simplesmente não consegue escrever nada até que ele volte ao lugar. As inscrições em si são permanentes.

Custo: 4 para conjurar. 2 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Entalhar e Medidas.

Objeto

(a) Um pergaminho pode ser automapeado, atualizando-se sempre que seu portador entra em uma nova área (e gasta energia para ativá-lo). *Custo de energia para criar:* 100. (b) Varinha ou cajado. *Custo de energia para criar:* 300.

Consertar

Comum

Repara permanentemente um objeto inanimado quebrado. Se algumas partes pequenas estão faltando, a perícia é de -5, e os materiais apropriados para fazer as partes faltantes devem ser fornecidas – por exemplo, um pedaço de ouro para fazer filigrana de ouro. Se a magia for bem sucedida, as partes que faltam reaparecem. Objetos anteriormente mágicos não recuperam sua magia quando reparados (embora esta magia restaure um objeto mágico enfraquecido à sua durabilidade total).

Duração: Permanente.

Custo: 2 por 2 kg do peso do alvo. Custo Mínimo de 6 para objetos com partes móveis.

Tempo de operação: 1 segundo por meio quilo (mínimo 10).

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Remendar.

Resistência a Choques

Comum

Faz um pequeno objeto (como uma arma, ou qualquer outra coisa que um ser humano normal possa segurar em uma mão) resistente a quebras. Uma arma de metal barata ou regular é tratada como uma arma "boa" enquanto durar a magia, e uma arma "boa" como "muito boa". Outros itens têm seus pontos de vida duplicados e nunca irão quebrar devido a quedas acidentais, etc. Duplica a RD e o PV de um escudo se as regras de danos a escudos forem usadas (pág. B484). Essa magia não aumenta a resistência à "penetração", por isso não é bom para paredes, armaduras, etc.

Duração: 1 hora.

Custo: 3 para conjurar. 3 para manter.

Pré-requisitos: Consertar e Fragmentar.

Objeto

Qualquer objeto pode ficar permanentemente inquebrável; se o objeto *quebrar*, as peças não ficarão mais encantadas. *Custo de energia para criar:* 400.

Afiar

Comum

Produz temporariamente uma afiação extraordinária nas armas de corte e perfuração. +1 ou mais no dano básico.

Duração: 1 minuto.

Custo: A fórmula é 1 de energia para cada 15 cm de lâmina. Custos típicos (use-os a menos que as circunstâncias sejam muito especiais): 1 para conjurar uma flecha; 2 para uma faca, lança ou machado; 3 para uma espada de uma mão; 5 para uma espada de duas mãos. Duplique-os para +2 de bônus ou triplique para +3. Metade disso (arredondado para cima) para manter.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisito: Consertar.

Objeto

Veja Pujança (pág. 65). Se uma arma já tiver a magia Pujança, as magias não serão acumuladas; só a mais forte funciona.

Fortalecer

Comum

Torna um objeto inanimado mais difícil de penetrar, aumentando sua RD. Não tem efeito sobre o valor de proteção da armadura. Se o objeto receber dano básico igual ou maior que sua RD (fortalecida), a magia é quebrada e deve ser reformulada.

Duração: 1 hora.

Custo: 1 para conjurar por ponto de RD (máximo de 8) para um objeto do tamanho de um punho, dobre para um objeto até 30 cm³, triplique para um objeto MT 0. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Resistência a Choques.

Objeto

Veja Enrijecer (pág. 66).

Transparência

Comum

Torna um objeto transparente. Os contornos do objeto permanecem visíveis e suas características físicas permanecem inalteradas (dureza, peso, etc.). O conjurador pode optar por tingir o objeto como desejar, em vez de torná-lo incolor.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para conjurar. 2 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Tingir e Pedra para Terra.

Objeto

(a) Varinha, bastão ou joias. *Custo de energia para criar:* 850. (b) Por 400 pontos (multiplicado por 1+MT), quaisquer objetos podem ficar permanentemente transparentes.

Marca Mística

Comum

Coloca uma marca invisível no alvo. A marca é visível à vontade para o conjurador (concentração simples) e para outros usando Aura, Ver Segredos, Visão de Magia, Detectar Magia ou magias similares. Pode ser uma runa, sigilo, monograma, etc. (Uma especialidade da Heráldica pode ser aprendida para reconhecer as Marcas Místicas em uso no mundo da campanha.) Alvos não desejosos resistem com IQ.

Se Localizadora for conjurada para buscar um alvo que carrega a Marca Mística do conjurador, não haverá necessidade de "algo associado ao alvo procurado".

A marca pode ser apagada com Remover Maldição.

Duração: Marca Mística é uma magia duradoura que se desvanece com o tempo. Todo mês, jogue contra a Resistência da Marca Mística (pág. 10). Em uma falha comum, a Resistência da Marca é reduzida pela margem de falha. Em uma falha crítica ou quando a Resistência da Marca atinge 0, a magia expira. Marcas colocadas em objetos duráveis são elas próprias mais duráveis; aplique a RD da superfície como um bônus para o teste de "desgaste".

Custo: 3

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Remendar e Rastrear.

Objeto

(a) A marca pode ser tornada permanente (não há necessidade do teste de "desgaste" mensal) por 30 de energia. (b) Cajado, varinha ou instrumento de escrita (incluindo um ferro em brasa). *Custo de energia para criar:* 300.

Fusão com Armas (MD)

Comum; Resistida por HT (ou por perícia efetiva em armas mágicas)

O corpo do conjurador se mistura magicamente com a arma branca que ele está empunhando. Roupas (até 3 kg) desaparecem junto com ele, mas o resto de seu equipamento cai no chão. A arma agora dança no ar, como se empunhada por um oponente invisível. O alvo mantém sua perícia e atributos com armas enquanto assume uma Velocidade mínima de 5. Ataques na arma terão uma penalidade normal pelo tamanho (pág. B400). A arma só pode se esquivar ou aparar, mas tem RD natural apropriada ao seu material (pág. B483). Se a arma for quebrada, a magia termina e o alvo reaparece, ileso, mas fisicamente atordoado, segurando a arma inútil em sua(s) mão(s).



O alvo não pode falar, então ele só pode conjurar magias que ele conhece com perícia 20 ou melhor. O HT do alvo resiste a Magias de Fazer e Quebrar como Enfraquecer e Fragmentar.

Armas mágicas resistem à fusão com o seu poder. Se o alvo desejar ativar qualquer um dos encantamentos da arma mágica, ele deve ganhar uma Disputa Comum de sua Vontade contra o poder da arma.

Duração: 1 minuto.

Custo: 8 para conjurar. 4 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Aporte e pelo menos seis Magias de Fazer e Quebrar, incluindo Remodelar.

Objeto

(a) Joias. O item desaparece junto com seu usuário quando a magia é conjurada, então o conjurador pode mantê-la. *Custo de energia para criar:* 2.000. (b) Qualquer arma. *Custo de energia para criar:* 500 por meio quilo de peso da arma (mínimo meio quilo). (c) Uma arma mágica pode ser encantada para não resistir à fusão por um custo de energia de 500 por meio quilo de peso da arma (mínimo de meio quilo).

Transformar Objeto (MD)

Comum; Resistência Especial

Altera um objeto para outro objeto com o mesmo peso. A mudança pode ser qualquer coisa – uma arma pode ser transformada em uma boneca de pano, por exemplo. Assim como Criar Objeto (pág. 98), qualquer coisa que o mago ponha em existência deve ser algo com o qual ele esteja familiarizado. Para transformar algo em um objeto funcional, o conjurador deve ter a perícia apropriada para fazer um objeto similar; a boneca de pano mencionada acima será uma boneca de pano muito pobre, a menos que o conjurador tenha a perícia Costura, e se ele quiser transformar uma boneca de pano em uma arma, é melhor que ele tenha a perícia Armeiro.

Um objeto mantido ou usado por alguém resiste com a Vontade de seu proprietário.

Duração: 1 hora.

Custo: 1 para conjurar para cada meio quilo que o objeto pesa (mínimo de meio quilo). Dobre o custo para mudar para (ou de) pedra, triplique para metal. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: Igual ao custo, em segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Remodelar e pelo menos quatro magias "Criar".

Objeto

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Contrair Objeto (MD)

Comum

Reduz, em proporção, um objeto em uma dimensão. Uma corda ou lâmina pode ficar mais curta, por exemplo. Esta magia poderia facilmente tornar a maioria das roupas inutilizáveis. Isso reduz o modificador de Tamanho do objeto, a menos que o objeto não esteja sendo contraído em sua dimensão mais longa. A RD do objeto permanece inalterada, mas seu PV geralmente diminui proporcionalmente ao reescalonamento.

Duração: 1 hora.

Custo: 1 por meio quilo de peso original (mínimo de meio quilo) para cada metade da dimensão escolhida. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Transformar Objeto.

Objeto

Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 800.

Estender Objeto (MD)

Comum

Aumenta, em proporção, um objeto em uma dimensão; o oposto de Contrair Objeto (acima).

Duração: 1 hora.

Custo: 1 por meio quilo de peso original (mínimo de meio quilo), por duplicação da dimensão escolhida. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Transformar Objeto.

Objeto

Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 800.

Encolher Objeto (MD)

Comum

Reduz o tamanho de um objeto mantendo suas proporções, diminuindo seu modificador de Tamanho. Multiplique o peso por 1/3 e o PV por 2/3, por cada ponto subtraído do modificador de Tamanho; subtraia 1 RD para cada 2 pontos subtraídos do modificador de Tamanho.

Duração: 1 hora.

Custo: 1 por meio quilo do peso original (mínimo de meio quilo) para cada ponto de redução do MT. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Contrair Objeto.

Objeto

Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 800.

Ampliar Objeto (MD)

Comum

Amplia um objeto em tamanho, mantendo suas proporções, aumentando seu modificador de Tamanho. Multiplique o peso por 3,5 e os PV por 1,5, para cada ponto adicionado do modificador de Tamanho; adicione 1 na RD para cada 2 pontos adicionados no modificador de Tamanho.

Duração: 1 hora.

Custo: 1 por meio quilo do peso original (mínimo de meio quilo) para cada ponto adicional de MT. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Estender Objeto.

Objeto

Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 800.

Desintegrar (MD)

Comum

Semelhante ao Fragmentar, mas deixa apenas poeira (não pode ser reparado!). Se o dano causado não destruir o alvo, ele não será afetado. Essa magia afeta apenas objetos inanimados e não pode afetar partes de objetos.

Duração: Permanente.

Custo: 1 a 4; faz 1d de dano para cada ponto de energia colocado nela.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Fragmentar, Estragar, Terra para Ar, Destruir Ar e Destruir Água.

Objeto

Como em Fragmentar. *Custo de energia para criar:* 1.500.

Reconstruir/NT

Comum

Como listada em *Magias Tecnológicas*, pág. 177.

Capítulo dezessete
Meta-Magias

"Fascinante. Simplesmente fascinante."

Lady Ann sorriu. "Então, valeu a pena a viagem, Doutor?"

"E mais, minha querida senhora. Como sua família tomou posse de um dispositivo tão singular? " Perguntou Doutor Bernard.

"Eu sinceramente não sei. É uma herança dos Goulding há séculos, e há todo tipo de rumores e lendas sobre isso, mas suas origens são um mistério. Ninguém realmente sabe o que ele faz. Quando eu era pequena, minha enfermeira me disse que estava vivo e eu nunca deveria tocá-lo."

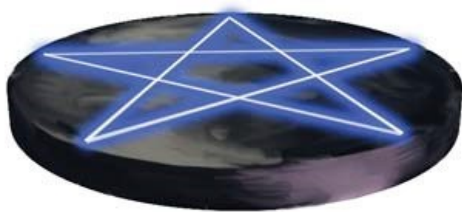
"Bem, essa é uma conclusão compreensível para um leigo. A julgar pela sua idade e desenho, suspeito que isso vem das cidades de Archigulonian, criadas para lidar com saques mágicos. É um trabalho magistral: identifica encantamentos e magias, remove armadilhas mágicas e destrói itens de origem infernal por completo.

"O mais interessante, no entanto, ele se auto opera. Deve haver várias centenas de peças encantadas dentro dessa caixa oblonga, suportando centenas de magias condicionais interligadas. Quem quer que tenha encantado, criou um item que pode responder de maneira inteligente aos eventos, de modo não convencional. Eu fico admirado com ele."

"Intrigante. Não está vivo, então?"

"Ah não. Simplesmente incrivelmente complexo."

"Bem, isso é um conforto, Doutor. Eu não posso te agradecer o suficiente por ter vindo. Você fica para o jantar?"



Essas magias têm a ver com a estrutura da magia em si. São magias sobre magias ou magias que afetam outras magias. Apenas magos podem aprender meta-magias; até mesmo as meta-magias mais básicas requerem Aptidão Mágica 1.

Contra-Magia

Comum; Resistida pela magia alvo

Anula qualquer uma das magias em andamento. Ela não pode ir "contra" magias que fazem uma mudança *permanente* no mundo (por exemplo, Extinguir Fogo, Carne para Pedra ou Zumbi) e não pode afetar objetos permanentemente encantados, mas *pode* combater magias conjuradas usando objetos mágicos. O "alvo" da Contra-Magia pode ser o alvo da magia a ser anulada ou a pessoa que conjurou aquela magia.

Contra-magia é uma magia única – mas para combater uma determinada magia, você *também* deve saber essa magia. Jogue contra a *menor* perícia de Contra-magia ou sua perícia com a magia sendo anulada. Você deve vencer uma Disputa Rápida com a magia alvo para cancelá-la. Você pode conjurar várias Contra-Magias para anular uma magia de Área em partes.

Custo: Metade do que a magia for contra, *sem* contar os bônus do outro conjurador tem pela alta perícia.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 1.

Objeto

Esta magia pode ser conjurada permanentemente em qualquer objeto para resistir a qualquer tentativa de sentir a magia. *Custo de energia para criar:* 500, multiplicado por 1+MT para objetos maiores que MT 0.

Suspender Mágica

Comum; Resistida pela magia alvo

Anula temporariamente qualquer magia em andamento. O conjurador deve conhecer a magia que ele irá suspender. Suspender Mágica não afeta os objetos mágicos, mas pode afetar as magias conjuradas através deles. Magias que só podem ser removidas por Remover Maldição não podem ser suspensas; use Suspender Maldição para esses.

Suspender Mágica é conjurada com perícia menor entre Suspender Magia do conjurador e sua perícia com a magia sendo suspensa. Quando a suspensão expira, a mágica suspensa "volta de onde parou" e retoma a operação. Se a magia do alvo for mantida, o conjurador saberá automaticamente que está sendo suspensa. Caso contrário, jogue contra Percepção+Magia-3 – a distância não é um fator.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1/10 do custo de conjuração da magia a ser suspensa, sem contar com os bônus que o outro conjurador pode ter recebido por perícia elevada (arredondado para cima). Mesmo custo para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Contra-Magia.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 500.

> *Somos todos aprendizes em um ofício onde ninguém se torna um mestre.*
>
> *– Ernest Hemingway*

Resguardar

Comum; Resiste a qualquer magia de Informação

Qualquer magia de informação conjurada sobre o alvo deve vencer uma Disputa Rápida de Magias com Resguardar para "vê-la". Identificar Magia ainda detecta que Resguardar está presente.

Duração: 10 horas.

Custo: 3 para conjurar. 1 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.



Proteção

Bloqueio; Resistida pela magia alvo

Quando conjurada imediatamente após uma magia ser conjurada em seu alvo, esta magia pode impedir o funcionamento da magia oposta. Funciona apenas contra um único ataque mágico. Se uma magia de ataque afeta várias pessoas, cada Proteção só pode salvar um alvo. Não protege contra magias de projéteis.

O conjurador só pode defender contra uma magia que ele conhece com perícia 12 ou superior; um conjurador que sabe (por exemplo) Sono também pode proteger um único alvo contra Sono Coletivo. O conjurador testa contra sua perícia em Proteção ou sua perícia na magia sendo protegida, o que for menor. O conjurador deve anunciar que ele está usando Proteção antes que o alvo da magia oposta tente um teste de resistência. Se acontecer de a magia sendo conjurada não é uma que o mago defensor possa defender, a proteção é desperdiçada.

Custo: 2 para conjura-la em você mesmo ou 3 para conjurar em alguém que você possa ver. Você não pode conjurar Proteção em alguém que você não possa ver.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 1.

Localizar Magia

Informação

Como listada em *Magias de Reconhecimento*, pág. 102

Ocultar Magia

Comum

Conjure em uma única pessoa ou objeto, esta magia interfere com qualquer magia informativa lançada sobre o alvo. Duas vezes a energia colocada na magia (até 5 pontos) é subtraída de qualquer teste feito para descobrir sobre o item, encontrá-lo, etc.

Exemplo: 4 pontos de energia são colocados em uma magia Ocultar Magia em um anel. Até que a magia expire, qualquer magia Detectar Magia terá -8 para funcionar naquele anel; Identificar Magia terá -8 para encontrar qualquer magia no anel; Visão de Magia não verá o anel a menos que o mago tenha feito seu teste com pelo menos 8 (embora ele ainda possa ver outras coisas) – e assim por diante.

Note que esta magia tem efeitos similares em algumas maneiras com Resguardar (pág. 121), mas elas não são as mesmas!

Duração: 10 horas.

Custo: 1 a 5 para conjurar. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Detectar Magia.

Objeto

Esta magia pode ser conjurada permanentemente em qualquer objeto para tornar mais difícil sentir ou identificá-lo com magia. *Custo de energia para criar:* 100 vezes o custo acima, por exemplo, 200 para dar -4 em todas as tentativas de detecção ou identificação.

Refletir

Bloqueio; Resistida pela magia alvo

Esta magia é uma versão melhorada de Proteção, e funciona como ela. A diferença é que refletirá a magia oposta em vez de cancelá-la. Assim, se Refletir for bem-sucedida, a magia oposta agora atacará seu conjurador original como se tivesse sido lançado nele desde o início. Se a magia de ataque é uma magia de área, Refletir bem sucedida protege seu alvo e afeta o conjurador como se ele estivesse na área sendo atacada, mas por outro lado a área ainda é atacada normalmente.

Custo: 4 para conjurá-la em si mesmo, 6 para conjurá-la em alguém que você possa ver; você não pode proteger alguém que você não pode ver.

Pré-requisito: Proteção.

Resguardar Área

Área; Resiste a qualquer magia de Informação

Como Resguardar, mas para proteger toda uma área e tudo nela.

Duração: 10 horas.

Custo básico: 3 para conjurar. 2 para manter.

Tempo de operação: Segundos iguais ao custo de energia.

Pré-requisito: Resguardar.

Objeto

(a) Qualquer contêiner. Isso e tudo dentro é protegido pela magia Resguardar Área. *Custo de energia para criar:* 200 por 30cm³ (custo mínimo 500). (b) Qualquer tapete ou área de piso; protege as pessoas e as coisas em cima dele. *Custo de energia para criar:* 300 por metro de raio.

Proteção Total

Bloqueio; Resistida pela magia alvo

Como Proteção, mas – se funcionar – protege qualquer número daqueles que teriam sido afetados pela magia atacante.

Custo: 1 por alvo protegido (custo mínimo 4).

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Proteção.

Aura Falsa

Comum, Área ; Resistência Especial; Resiste a magias de informação

Substitui as emanações mágicas de um ser, área ou objeto por emanações falsas; o termo "aura" é apenas literal para coisas vivas. Por exemplo, um ser humano poderia ter a aura de um Zumbi, uma espada poderia parecer encantada com Arma Dançante, uma área poderia parecer estar sob magias Criar Fogo e Colar, etc. Jogue uma Disputa Rápida entre Aura Falsa e qualquer magia (Informação ou Comum) que possa ver ou detectar as emanações (como Aura, Visão de Magia, ou Analisar Magia). Se a Aura Falsa vencer, a outra magia é enganada. Aura Falsa também funciona contra sentidos equivalentes que algumas criaturas podem possuir.

Alvos não voluntários resistem com IQ. A Aura Falsa escolhida deve ser familiar ao conjurador – um mago não poderia colocar uma Aura Falsa de Golem em uma estátua a menos que ele conheça a magia Golem, por exemplo.

Duração: 10 horas.

Custo: 4 para conjurar. Metade disso para manter. Quando conjurada em uma área, o custo básico é 4.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Ocultar Magia e Aura.

Objeto

(a) Qualquer. Afeta somente o usuário. *Custo de energia para criar:* 300. (b) Qualquer objeto ou área pode receber uma Aura Falsa permanente por 100 vezes o custo de conjuração.

Resistência à Mágica

Comum; Resistida por Vontade+Aptidão Mágica

Para cada ponto de energia colocado na magia (até 5), a resistência à magia do alvo aumenta em 2 se ele estiver disposto, ou em 1 se ele tentar resistir. Esta RM funciona como uma Resistência à Magia (Abascanto) normal (pág. B34) quando magias são conjuradas sobre o alvo. O alvo ainda pode conjurar magias, mas com uma penalidade igual à da RM. Magias já afetando o alvo (ou já conjurada por ele) continuam inalterados. Ele pode usar poções e objetos mágicos normalmente.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 a 5 para conjurar. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e uma ou mais magias de cada uma das sete escolas diferentes.

Objeto

(a) Varinha, cajado, arma ou joia; afeta apenas o usuário. Utilizável por qualquer pessoa, mas o custo de energia é dobrado para não-magos. *Custo de energia para criar:* 300 por ponto máximo de resistência à magia que ela pode oferecer. (b) Qualquer objeto. A resistência à magia do objeto é aumentada de 1 a 10; a resistência à magia do usuário não é afetada. *Custo de energia para criar:* 200 por ponto de resistência à magia adicionada. Não afeta a habilidade de conjurar magias de seu usuário.

Ocultar Informação

Comum; Resistência Especial

Redireciona as magias de Informação direcionadas a um primeiro alvo para um segundo alvo, a "isca". Ambos os alvos devem estar presentes no momento da execução; adicione as penalidades de alcance, se houver. Alvos não voluntariosos resistem com Vontade.

A partir de então, qualquer magia de Informações que tente capturar o primeiro alvo deve vencer uma Disputa Rápida de Magias com Ocultar Informação para examinar o alvo correto. Caso contrário, ela esconde a isca em seu lugar.

Duração: 10 horas.

Custo: 4 para conjurar. 2 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Perceber Observação e Ilusão Simples.

Objeto

Varinha, cajado ou joias. Este objeto só pode ser usado para desviar magias de informações do usuário. *Custo de energia para criar:* 300.

Magia Penetrante

Comum

Esta magia é conjurada em outra magia de dano, concedendo-lhe um divisor de armadura (pág. B378). As magias são conjuradas uma após a outra, sem atrasos entre as conjurações. Magia Penetrante é conjurada primeiro e conta como uma magia "ligada" para determinar a perícia efetiva para a segunda magia.

Uma magia fortificada com Magia Penetrante não causa dano extra a inimigos não vestindo armaduras. RD endurecida defende contra o divisor de armadura conferido por esta magia normalmente.

Duração: Até a segunda magia expirar.

Divisor de Armadura	*Custo*
2	2
3	4
5	6
10	8
Ignora RD	10

Custo: Veja a tabela abaixo.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Retardo e Detectar Pontos Fracos.

Apanhar Magia (MD)

Bloqueio; Especial

Quando conjurada imediatamente depois que uma magia de Projétil é lançada (não quando é conjurada), esta magia permite que o conjurador pegue o projétil quando ele estiver ao alcance dele. Uma vez capturada, a magia pode ser mantida pelo conjurador como se ele próprio a tivesse conjurada, para ser lançada mais tarde (talvez, lançada no conjurador original...). O conjurador não precisa saber a magia que ele está apanhando.

Se o teste de Apanhar Magia for bem-sucedido, seu conjurador pegará fisicamente o projétil quando ele chegar perto o suficiente para agarrar. Se o teste de Apanhar Magia falhar, seu conjurador é atingido sem efeito pela magia (em uma falha crítica, ele recebe dano máximo da magia!).

Custo: 3.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, DX 12 ou maior e Devolver Projétil.

Objeto

Luva. Utilizável apenas por magos. Essa luva pode pegar apenas uma magia de projétil específica. Tratar variações (como Bola de Fogo/ Bola de Fogo Explosiva) como uma única magia para esse propósito. *Custo de energia para criar:* 300. Uma luva



que pudesse pegar qualquer magia de Projétil exigiria 1.200 de energia.

Suspender Magia

Área; Resistida pelas magias do alvo

Anula temporariamente todas as outras magias dentro da área. Não tem efeito em objetos encantados. Certas magias poderosas também não são afetadas – especificamente, aquelas que só podem ser removidas por Remover Maldição. Cada magia resiste separadamente.

Suspender Magia *não* é seletiva; o conjurador pode escolher a forma da área dentro dos limites que ele paga em energia (como com todas as magias de Área), mas não pode excluir objetos dentro da área afetada. O conjurador não precisa conhecer a(s) magia(s) sendo suspensa(s). Para suspender uma magia específica sem afetar outras pessoas, use Suspender Mágica.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 3 para conjurar. 2 para manter.

Tempo de operação: 1 segundo por ponto de energia gasto.

Pré-requisitos: Suspender Mágica e pelo menos oito outras magias de qualquer tipo.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.500.

Deslocar Magia

Comum; Resistida pela magia alvo

Altera permanentemente a localização de uma magia de área. Certas magias poderosas não são afetadas – especificamente, aquelas que só podem ser removidas por Remover Maldição. Cada magia de Área deve ser deslocada separadamente, exceto magias conectadas, que se movem juntas. O conjurador não precisa conhecer a magia sendo deslocada.

Criaturas mágicas (demônios, golens, criaturas, zumbis, elementais e similares) não podem cruzar a borda de um pentagrama; nem podem conjurar magias ou mover qualquer objeto físico através dos limites.

Uma vez que a conjuração esteja completa, a área se move com Deslocamento igual à Aptidão Mágica do conjurador. Cada turno, a magia deslocada recebe um novo teste de resistência; uma vez que resista com sucesso, ela para de se mover e Deslocar Magia é quebrada – embora possa ser conjurada de novo. A magia alvo *sempre* joga para resistir, mesmo que o conjurador não deseje (as próprias magias do conjurador resistem a -5).

Enquanto está sendo Deslocada, a magia alvo permanece ativa (assim, o conjurador pode acionar Conexão movendo-a sobre o alvo pretendido). Se a magia alvo estiver sendo mantida, o conjurador saberá automaticamente que ela está sendo deslocada. Caso contrário, jogue contra Percepção+Magia-3 – distância não é um fator.

Duração: Até que o conjurador pare de se concentrar ou o alvo resista com sucesso.

Custo: 1/4 da magia sendo movida, sem contar os bônus que o outro conjurador pode ter obtido por alta perícia (arredondado para cima).

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Suspender Magia.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Escudo Antimágica

Área; Resiste a todas as magias conjuradas através dela

Resiste a qualquer magia conjurada através dela em Resistência de Escudo de Magia (pág. 10). Ela também atua como Resguardar Área (acima). *Exceção:* Não afeta magias de projéteis, incluindo magias Arremessadas. Note que se a magia de ataque vence o combate, ela passa, mas o Escudo Antimágica não é destruído – em vez disso, sua Resistência é reduzida em 1. Quando a Resistência do Escudo Antimágica é reduzida a 0, a magia se dissipa e não pode ser mantida.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 3 para conjurar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Resguardar e Resistência à Magia.

Objeto

(a) Qualquer recipiente. Isso, e tudo dentro é protegido pelo Escudo Antimágica. *Custo de energia para criar:* 250 por 30cm³ (custo mínimo 500). (b) Qualquer tapete ou área de piso; protege as pessoas e as coisas em cima dele. *Custo de energia para criar:* 400 por metro de raio.

Muralha Mágica

Comum; Resiste a magias conjuradas através dela

Cria uma parede de antimagia. A parede resiste a qualquer magia lançada através dela por *um* dos lados, especificado pelo conjurador ao conjurar Muralha Mágica. Também age como Resguardar Área. *Exceção:* Não afeta nenhuma magia de projétil, incluindo magias Arremessadas.

Se a Muralha Mágica não resistir a uma magia lançada através dela, a magia se dissipará, mas a muralha ainda permanece, sua Resistência (pág. 10) será enfraquecida por 1. Ao atingir Resistência 0, a parede se dissipa. Magias passando pela parede pela direção "segura" (geralmente o lado em que o conjurador está parado!) não são resistidas ou afetadas de alguma forma.

A muralha é moldada em incrementos de um metro, de uma só vez ou parte por parte. Ao adicionar novos segmentos a uma Muralha Mágica enfraquecida, os novos segmentos assumem a Resistência do "seguimen-to mais fraco". A única maneira de "reparar" uma Muralha enfraquecida é conjurá-la novamente.

A Muralha Mágica tem quatro metros de altura, portanto é possível conjurá-la de uma elevação suficientemente alta. Muralhas mais altas podem ser criadas gastando proporcionalmente mais energia (dobre a energia para altura duas vezes maior e assim por diante).

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para conjurar por parte de muralha de um metro. Mesmo custo para manter. A Muralha Mágica também pode ser conjurada horizontalmente, como um "teto" ou "piso"; cada ponto de energia cobrirá dois hexágonos em um mapa de batalha.

Pré-requisito: Escudo Antimagia.

Objeto

Uma Muralha Mágica pode se tornar permanente por 100 vezes o custo de conjuração. Magos frequentemente cobrem janelas ou claraboias dessa maneira. As Muralhas Magicas "permanentes" não enfraquecem quando penetradas.

Pentagrama

Especial; Resiste às tentativas de atravessá-la

Produz uma barreira mágica, que bloqueia magias hostis e criaturas mágicas de passar em qualquer direção. A barreira é uma figura em forma de estrela desenhada no chão ou no solo. Criaturas mágicas (demonios, golens, criaturas, zumbis, elementais e similares) não podem cruzar a borda de um pentagrama; nem podem conjurar magias ou mover qualquer objeto físico através dos limites. Criaturas não mágicas – incluindo magos – podem cruzar livremente um pentagrama, embora não possam conjurar magias através de seus limites. Magias de transporte (por exemplo, Voo, Teleporte) não podem ser usadas para inserir um pentagrama para fins hostis.

Certas criaturas muito hostis podem ser convocadas dentro de um pentagrama; o conjurador fica do lado de fora e convoca a criatura em um ponto dentro do pentagrama. O conjurador só abrirá o pentagrama quando tiver certeza de poder controlar a criatura invocada.

Se parte do pentagrama for cortada ou apagada, seu poder será perdido até que o conjurador possa reformar o pentagrama – tudo isso requer um pedaço de giz e tempo (geralmente apenas um segundo) para desenhar a linha. Nenhuma magia pode ferir o pentagrama, mas ataques físicos – como andar em cima e arranhar uma linha com o sapato – podem ter sucesso se forem feitos por seres não mágicos. Um demônio ou criatura não poderia fazê-lo; uma pessoa comum poderia. Da mesma forma, uma pessoa comum poderia jogar uma pedra em um pentagrama, mas um demônio ou golem não poderia.

Uma criatura mágica pode tentar forçar seu caminho através de um pentagrama. Jogue uma disputa entre a criatura (ST+Vontade)/2 e perícia com a qual o pentagrama foi conjurado. Se a criatura vencer, ela destrói o pentagrama! Nenhuma criatura pode "testar" um pentagrama mais de uma vez por dia.

Duração: Permanente, a menos que seja quebrado.

Custo: 1 por 30cm² protegido (mínimo 10). Quando a magia é conjurada cerimonialmente, os conjuradores podem gastar energia extra para aumentar a perícia efetiva do Pentagrama. Um mago também pode usar o método de Encantamento Lento e Seguro (embora o Pentagrama não seja tecnicamente uma magia de Encantamento) para criar um grande pentagrama sozinho.

Tempo de operação: Um segundo por 30cm². Esse tempo é gasto em traçar a linha e é necessário, não importa quão bem a magia seja conhecida ou quanta energia esteja disponível.

Pré-requisito: Escudo Antimágica.

Objeto

As Guildas dos Magos podem ter pentagramas permanentes, incrustados com azulejos ou joias para evitar arranhões acidentais e conjuradas com alta perícia. Tal desenho pode ser ritualmente "cortado", quando necessário, por uma marca de giz. Mas não há diferença intrínseca entre estes e um pentagrama normal – qualquer pentagrama é "permanente" até ser apagado ou quebrado. (Se uma criatura hostil romper uma magia Pentagrama, ela destruirá o encantamento, mas não afetará o projeto físico, que pode ser reencantado mais tarde... se o dono sobreviver.)



As Guildas dos Magos podem ter pentagramas permanentes, incrustados com azulejos ou joias para evitar arranhões acidentais e conjuradas com alto NH.

Suspender Maldição

Comum; Resistida pela magia alvo

Anula temporariamente qualquer uma das seguintes magias, entre outras: Alterar (qualquer tipo), Maldição, Aumentar Outros, Enfeitiçar (qualquer tipo), Carne para Gelo, Condicionamento (qualquer tipo), Sono Curativo, Feitiço, Malefício, Marca Mística, Juramento, Petrificação Parcial, Forma da Planta (qualquer tipo), Possessão (qualquer tipo), Metamorfose (qualquer tipo), Encolher Outros, Pedra para Carne, Cessar Cura, Provocar Esterilidade, Suspender Magia, Suspender Tempo. Também suspenderá qualquer dano físico ou mental causado por um Desejo hostil de qualquer tipo. Se por algum motivo a perícia da magia alvo for desconhecida, a avaliação do Mestre é final.

Duração: 10 minutos.

Custo: 10. O mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e magias de pelo menos 12 escolas diferentes.

Suspender Mana (MD)

Área

A área alvo é (temporariamente) uma zona sem mana, morta para o fluxo de magia. Uma falha crítica custa ao conjurador um nível de Aptidão Mágica por 2d dias. No final desse tempo, o conjurador deve rolar contra IQ+Aptidão Mágica; qualquer resultado, exceto uma falha crítica, significa que a Aptidão Mágica perdida é recuperada – uma falha crítica significa que a perda é permanente!

Duração: O mana é restaurado a uma taxa dependendo do nível de mana ao redor. Em uma zona de mana baixa, a área afetada pela magia encolhe em um metro de raio a cada três dias; em mana normal, por um metro a cada hora; em mana alta ou mana muito alta, por um metro a cada minuto!

Custo básico: 5. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 10 minutos.

Pré-requisitos: Suspender Magia e magias de pelo menos 10 escolas diferentes.

Anular Magia

Área; Resistida pela magia alvo

Anula outras magias dentro da área se for bem sucedida. Não tem efeito nos encantamentos, mas anula qualquer magia temporária, duradoura ou permanente (pág. 10), a menos que a magia especifique o contrário. Cada magia resiste separadamente. Anular Magia *não* é seletiva! O conjurador não precisa conhecer as magias sendo anuladas. Para anular uma magia específica sem afetar as outras, use Contra-Magia, acima.



Duração: A magia anulada é eliminada permanentemente.

Custo básico: 3.

Tempo de operação: 1 segundo para cada ponto de energia gasto.

Pré-requisitos: Contra-Magia e pelo menos 12 outras magias de qualquer tipo.

Emprestar Magia

Comum

"Empresta" uma magia já conjurada e mantida para outra pessoa. O receptor adquire total controle e responsabilidade pela magia emprestada, como se ele próprio tivesse conjurado a magia; ele pode mantê-la ou manipulá-la à vontade, dentro dos limites da própria magia.

O receptor deve satisfazer todas as qualificações de vantagens e atributos da magia emprestada, mas não precisa conhecer seus pré-requisitos de magia. Assim, uma magia que requeira Aptidão Mágica 2 só poderia ser emprestada a um personagem com Aptidão Mágica 2, mas uma magia que não requeira Aptidão Mágica e nenhuma vantagem ou atributo especial poderia ser emprestada a *qualquer um*. Se o receptor tiver Abascanto, Emprestar Magia deverá superá-la.

Emprestar Magia é conjurada com o menor valor entre a perícia do conjurador com Emprestar Magia e a magia alvo. O conjurador deve tocar o receptor.

Modificadores: Se o receptor não conhece todos os pré-requisitos da magia a ser emprestada, o conjurador recebe -2 na perícia. Se o destinatário conhece todos os pré-requisitos, a magia é conjurada normalmente. Se o receptor realmente conhecer a magia, o conjurador recebe +2.

Duração: Permanente; uma vez "emprestada", a magia não pertence mais ao seu conjurador original.

Custo: Igual ao custo de manutenção da magia a ser emprestada.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Emprestar Perícia e magias de pelo menos seis escolas diferentes.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. O mago empresta a magia alvo ativando o objeto e passando fisicamente o objeto para o receptor; o objeto deve ser mantido o tempo todo para que a magia funcione – pode *não* ser arremessado. O receptor "possui" a magia pelo tempo que ele segurar o objeto, e pode passá-lo para outro receptor, *seja ele um mago ou não. Custo de energia para criar:* 1.000.

Remover Maldição

Comum; Resistida pela magia alvo

Anula qualquer uma das seguintes magias: Alterar (qualquer tipo), Maldição, Aumentar Outros, Enfeitiçar (qualquer tipo), Carne para Gelo, Condicionamento (qualquer tipo), Sono Curativo, Feitiço, Malefício, Marca Mística, Juramento, Petrificação Parcial, Forma de Planta (qualquer tipo), Possessão (qualquer tipo), Metamorfose (qualquer tipo), Encolher Outros, Pedra para Carne, Cessar Cura, Provocar Esterilidade, Suspender Aptidão Mágica, Suspender Tempo. Também anula qualquer dano físico ou mental causado por um Desejo hostil de qualquer tipo. Se por algum motivo a perícia da magia alvo for desconhecido, a avaliação do Mestre é final.

Custo: 20.

Tempo de operação: 1 hora.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e pelo menos uma mágica de cada uma das 15 escolas diferentes.

Recarregar Gema de Energia (MD)

Comum

Recarga uma Gema de Energia a uma taxa maior do que a gema se recarrega. Cada 3 de energia gasto pelo conjurador restaura 1 ponto de energia para a gema, mas cada ponto restaurado é contado como um "avanço" contra a futura recarga "natural". Assim, se uma Gema de Energia de 10 pontos for recarregada com esta magia em uma área de mana normal, ele não começará a recarregar por 10 dias após ser usada. Se for usada, e depois recarregada novamente usando esta magia, serão 20 dias até que a pedra comece a recarregar normalmente, e assim por diante. A presença de várias Gemas de

Energia não inibe a conjuração dessa magia.

Em qualquer falha comum com esta magia, a Gema de Energia ganha uma nova peculiaridade (pág. 69). Em uma falha crítica, a Gema de Energia racha e é destruída. Esta magia pode recarregar com segurança Gemas de Energia com peculiaridades que limitam a recarga somente se as condições impostas pelas peculiaridades forem cumpridas. Tentativas de ignorar essas condições podem causar a quebra da Gema de Energia. Esta magia não funciona em Gemas de Mana.

Duração: A energia permanece na Gema de Energia até ser necessária.

Custo: 3 por ponto de energia recarregada.

Tempo de operação: 10 minutos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3, Gema de Energia e Emprestar Energia.

Guarda-Mágica (MD)

Comum; Resiste a tentativas de adulterar sua magia alvo

Esta magia é lançada *em outra magia* para protegê-la contra tentativas de adulteração. Duas vezes a energia colocada na magia (até 3 pontos) é subtraída da perícia de qualquer conjuração das seguintes Meta-Magias contra a magia alvo: Contra-Magia, Deslocar Magia, Aura Falsa, Remover Aura, Remover Maldição, Roubar Feitiço, Suspender Maldição e Suspende Magia. Duas vezes a energia colocada em Guarda-Mágica é adicionada à perícia efetiva do conjurador da magia quando resistir a Anular Magia ou Suspender Magia. Quando a magia que ela protege falha ou é anulada, Guarda-Mágica também cai.

Duração: 10 horas.

Custo: 1 a 3 para conjurar. Mesmo custo para manter. O custo não é reduzido por alta perícia.

Tempo de operação: 1 segundo para cada ponto de energia gasto.

Pré-requisito: Anular Magia.

Objeto

(a) Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 500. (b) Pode ser conjurada permanentemente em um objeto ou área encantada para dificultar a manipulação; então, também dificulta Suspender Encantamento e Remover Encantamento. *Custo de energia para criar:* 100 vezes o custo normal.

Remover Aura

Regular; Resistência Especial; Resiste às magias de Informação

Como Aura Falsa, mas remove *inteiramente* as emanações mágicas do alvo. Quando conjurada em um objeto inanimado, esta magia o transforma em um quadro em branco para magias como História Antiga, História, Ver Segredos ou Localizadora (no último caso, Remover Aura quebra a "associação", então Localizadora é lançada com -5). Para resolver isso, qualquer conjuração futura das magias acima mencionadas é resistida por Remover Aura – sempre que a outra magia falhar, as informações que ela tentou acessar foram removidas com sucesso. O que quer que aconteça com o objeto depois que sua aura é removida, pode ser acessado livremente por essas magias, é claro.

Quando conjurada em um alvo vivo ou mágico, Remover Aura dura apenas um dia e não pode ser mantida. Ela interfere com magias como Aura, Detectar Magia, Localizar Magia ou Visão de Magia. Seres alvos não voluntários resistem com Vontade.

Duração: Permanente (mas veja acima).

Custo: 5.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Anular Magia e Aura.

Objeto

(a) Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 250. (b) Joias ou roupas. Sempre ativo; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 750.

Drenar Mana (MD)

Área

Remove todo o mana de uma área, deixando-a permanentemente "morta" para magia. Magias não funcionam lá, e a magia não pode sentir alguém ou alguma coisa em uma zona sem mana; magias terminam, e objetos mágicos não funcionam até que sejam removidos da área.

Essa magia é usada para criar áreas nas quais magos, criaturas mágicas e objetos mágicos podem ser confinados ou ocultos com segurança. Uma zona sem mana permanece estável em relação à terra, mas não a objetos. Assim, se você fizer o interior de uma caixa morta de mana, quando mover a caixa, o espaço morto permanecerá onde estava, em vez de se mover com a caixa.

Uma falha crítica com esta magia custa ao conjurador um nível de Aptidão Mágica!

Duração: Permanente.

Custo básico: 10.

Tempo de operação: 1 hora.

Pré-requisitos: Anular Magia e Suspender Mana.

Restaurar Mana (MD)

Área

O reverso de Drenar Mana; restaura mana em uma zona morta. A área ganha um mana igual ao nível de mana "médio" ao redor da área, independentemente do que poderia ter sido antes. Custo, tempo e pré-requisitos são os mesmos de Drenar Mana, mas não há risco de perder Aptidão Mágica.

Roubar Magia (MD)

Regular; Resistida pela magia alvo

Rouba o controle de uma magia que pode ser mantida já conjurada de seu conjurador original. Note que ela é conjurada *no conjurador da outra magia* e, portanto, está sujeita a modificadores de alcance. O conjurador deve saber exatamente o que ele está roubando – Identificar Magia é muito útil para esse propósito. Magias operando sob Manter Magia também podem ser roubadas; o "conjurador", para fins de alcance, é a área ou o alvo da magia mantida.

Você não pode roubar uma magia se você não tiver a Aptidão Mágica, vantagem, o nível de atributo ou a falta de desvantagem necessária (veja as condições em Emprestar Magia, acima). Um projétil detido não pode ser roubado.

Modificadores: -3 se o conjurador não souber a magia que ele está roubando; mais -2 se o conjurador não conhecer seus pré-requisitos também.

Duração: Permanente; uma vez roubada, a magia não pertence mais ao seu conjurador original.

Custo: Igual ao custo de manutenção da magia a ser roubada.

Tempo de operação: 1 segundo por ponto de energia gasto.

Pré-requisitos: Emprestar Magia e Proteção Total.

Telemagia (MD)

Especial

Cria e teleporta um Olho Mágico para um local distante. O conjurador pode conjurar magias através do Olho Mágico como se estivesse presente. Os projéteis não podem ser transmitidos, mas as magias de Jato podem. Magias que requerem toque também podem ser transmitidas, mas o Olho Mágico deve marcar um acerto e o defensor deve falhar em sua defesa.

Use o custo e as penalidades de conjuração da magia Teleporte (pág. 147). Magias emitidas a partir do "outro lado" da Telemagia, o alcance é medido a partir desse ponto. A Telemagia conta como uma magia "ligada" e requer concentração. Os Mestres que desejam limitar ainda mais esta poderosa magia podem aplicar as penalidades para nenhum movimento de fala, pés ou mãos (pág. 9).

Se o teste da Telemagia falhar por 1, o Olho Mágico alcança o destino pretendido, mas o conjurador está mentalmente atordoado. Se o teste falhar por mais de 1, o Olho Mágico acaba em algum outro lugar (a escolha do Mestre!) E o conjurador ainda está mentalmente atordoado. Em todos os casos, um teste de Percepção do Corpo com uma penalidade de -2 é requerido antes que o conjurador possa se orientar e começar a conjurar outra magia; em uma falha crítica, ele fica mentalmente atordoado.

Existem rumores persistentes de variantes desta magia igual Viagem no Tempo ou Transferir de Plano em vez do Olho Mágico em vez disso.

Duração: 5 segundos.

Custo: Como Teleportar para conjurar; mesmo custo para manter. Alta perícia não reduz o custo. A energia é gasta se a magia é bem sucedida ou não.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3, Teleporte, Olho Mágico, e magias de pelo menos 10 escolas diferentes.

Objeto

Um globo ocular esculpido em marfim e incrustado com joias. Utilizável apenas por magos. No comando de seu portador, ele se teleporta para longe; quando a magia cessa, ele reaparece na mão do portador (a menos que tenha sido fisicamente destruída). *Custo para criar:* 1.900 de energia, $1.000 para profissionais qualificados em escultura de marfim, $600 para as joias.

Adiar Magia (MD)

Especial

Esta magia é conjurada em outra magia para atrasar sua ativação até quando o conjurador desejar. Magias de bloqueio não podem ser adiadas.

Adiar Magia é conjurada imediatamente antes da sua magia alvo, sem atrasos entre as conjurações. O conjurador faz um teste para Adiar Magia quando é conjurada; *o teste da magia alvo não é feito até que seja ativada*. Penalidades de alcance, magias "ativas", resistência à magia, mudanças no nível de mana e similares são aplicadas no tempo de ativação da magia alvo.

O conjurador deve pagar os custos totais de energia e tempo para Adiar Magia e seu alvo deve ser pago no momento da conjuração. Se o conjurador adia uma magia sob medida para um alvo de tamanho humano e, em seguida, ativá-la em um alvo maior, não haverá efeito ou efeito reduzido, como o Mestre julgar adequado.

Uma magia adiada conta como uma magia "ativa" (pág. 10) para propósitos de conjuração; no entanto, não conta contra *si* quando é ativada. Assim, se um mago tiver quatro magias adiadas, ele conjura outras magias a -4, mas conjura qualquer uma das magias adiadas em -3. Uma magia adiada leva uma ação Concentrar para ativar.

As magias adiadas são suscetíveis a Anular Magia e Contra-Magia (que as destrói), bem como Suspender Magia e Suspender Mágica (o que impede que elas sejam ativadas por toda a duração). Elas não podem ser roubadas ou emprestadas porque ainda não foram conjuradas.

Duração: 1 hora.

Custo: O mesmo que o custo da magia subjacente para conjurar (mínimo de 2); mesmo custo para manter. A magia adiada pode ser mantida normalmente, uma vez que tenha entrado em vigor.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Retardo.

Manter Magia (MD)

Especial

Esta magia é conjurada em uma das magias contínuas do conjurador, fornecendo uma reserva de energia para se manter. Uma vez que Manter Magia tenha sido conjurada, a magia alvo extrai sua energia de manutenção de Manter Magia. Não pertence mais ao seu conjurador original; ela não mais conta como uma magia "ativa", não pode ser cancelada, etc. Manter Magia pode ser conjurada sempre que a magia alvo estiver ativa. Algumas magias mantidas podem ser "programadas" de acordo com Autossuficiência (pág. 96) ou talvez até mesmo Iniciativa (pág. 97) (critério do Mestre).

O controle de uma magia operando sob Manter Magia pode ser roubada usando Roubar Magia.

Duração: Até que a reserva de energia seja drenada ou a magia subjacente falhe.

Custo: Igual à manutenção normal da magia alvo pelo tanto de tempo que o conjurador quer que ela dure (incluindo as reduções de custo do conjurador para alta perícia). Assim, uma magia que custa 1 por minuto para manter poderia ser ajustada para se manter por 10 minutos a um custo de 10 de energia.

Se o conjurador puder manter a magia indefinidamente sem custo de energia (devido à alta perícia), o custo é de 1 energia para cada cinco períodos de duração total. Assim, um mago com Terremoto na perícia 20 poderia definir a magia para durar 30 minutos por 6 de energia. Alta perícia com esta magia também reduz o custo normalmente!

Tempo de operação: 2 segundos, mais "tempo de programação", se necessário.

Pré-requisito: Conexão.

Arremessar Magia

Projétil; Especial

Esta magia é conjurada em outra magia, transformando-a em uma magia de Projétil. As magias são conjuradas uma após a outra, sem atrasos entre as conjurações. Arremessar Magia é conjurada primeiro e conta como uma magia "ligada" ao determinar o nível de perícia da magia alvo (pág. 10).

O conjurador deve pagar os custos totais de energia e tempo de operação de Arremessar Magia e seu alvo no momento da conjuração; se o conjurador arremessar uma magia alimentada por um alvo de tamanho humano em um alvo maior, não haverá efeito ou efeito reduzido, conforme o Mestre julgar adequado.

O conjurador faz o teste para Arremessar Magia quando é conjurada; o teste para a magia alvo não é feito até ser arremessada. Arremessar magias têm 1/2D n/a, Max 80, Prec 1; jogue contra DX-4 ou Ataque Inato para acertar.

Todas as magias arremessadas surtem efeito no momento em que atingem alguma coisa. As magias de Arremesso de Área são centralizadas em seu ponto de impacto. As magias de jato fazem efeito no ponto de impacto, na direção em que estavam indo (trateas como *Golpes Desenfreados*, pág. B388). A maioria das outras magias simplesmente permite que o conjurador use magias em intervalos mais longos do que o normalmente possível – Perceber Emoção arremessada, por exemplo, ou uma Cura Superficial. Esta magia permite que magias que normalmente requerem toque sejam aplicadas a distância (Toque Mortal, por exemplo). Magias de projétil e magias de bloqueio não podem ser arremessadas.

Magias de Arremesso podem ser bloqueadas ou esquivadas, mas não aparadas. No entanto, elas podem ser apanhadas por Apanhar Magia – por qualquer um, incluindo inimigos!

Duração: Até ser arremessada.

Custo: 3. A magia arremessada pode ser mantida normalmente assim que tiver efeito.



Pré-requisitos: Retardo e Apanhar Magia.

Objeto

Qualquer arma de projétil pode ser encantada para arremessar uma magia específica, que voa como se a arma tivesse disparado sua munição comum. *Custo de energia para criar:* 2.500 vezes o custo de conjuração da magia alvo. Há rumores de armas de projéteis encantados que podem arremessar qualquer magia conhecida por seu usuário, mas nada mais específico é conhecido sobre elas.

Benção

Comum

Uma magia geral de ajuda e proteção. Deve ser conjurada em outro; você não pode abençoar a si mesmo. Em alguns mundos de jogo, somente homens santos ou magos "bons" podem conjurar essa magia; essa decisão é dos Mestres.

O efeito de uma bênção é o seguinte: Todas as jogadas de dados do alvo são modificadas favoravelmente em um ponto (ou mais, para uma bênção mais poderosa). A modificação não afetará os sucessos e falhas críticas. Isso dura indefinidamente... até que o alvo falhe algumas jogadas (ou um inimigo seja muito bem sucedido em uma jogada) e o alvo esteja em algum sério perigo. Então a bênção milagrosamente evita ou reduz o perigo – e termina. Cabe ao Mestre decidir quando a bênção tem seu efeito final e qual a forma de proteção. Se uma flecha é apontada para o seu coração, uma bênção de 1 ponto pode movê-la para o seu braço, enquanto uma de 2 pontos a enviaria para seu chapéu, e uma de 3 pontos permitiria que ela matasse um inimigo atrás de você.

Duração: Como descrito acima.

Custo: 10 para uma bênção de 1 ponto, 50 para uma bênção de 2 pontos, 500 para uma bênção de 3 pontos. As bênçãos não podem ser "empilhadas" – uma benção mais forte anula a mais fraca.

Tempo de operação: 1 minuto para cada ponto de energia na magia.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e pelo menos duas magias de 10 escolas diferentes. Aptidão Mágica 3 é necessário para conjurar uma bênção de 3 pontos. Um Mestre pode exigir status "sagrado" ou "bom" se ele desejar.

Objeto

Qualquer. A bênção é conjurada sobre o objeto em vez de uma pessoa e afeta o usuário do objeto. Quando a bênção finalmente evita algum grande perigo, o objeto perde seu encantamento. *Custo de energia para criar:* 10 vezes o custo da conjuração em uma pessoa.

Maldição

Comum

Exatamente o oposto de Benção. Todas os testes do alvo são modificados desfavoravelmente, durando até que ele consiga algum sucesso notável, apesar das jogadas ruins – o Mestre decide sobre exatamente o que é isso. Então o sucesso se transforma de alguma forma em cinzas e a maldição termina.

Custo: 3 para uma Maldição de 1 ponto, 10 para uma Maldição de 2 pontos, 20 para uma Maldição de 3 pontos. Como Bênção, Maldições não podem ser "empilhadas".

Tempo de operação: 2 segundos para uma Maldição de 1 ponto, 4 para uma Maldição de 2 pontos, 6 para uma Maldição de 3 pontos.

Pré-requisitos: Como em Benção, exceto que personagens muito bons e muito maus podem amaldiçoar.

Objeto

Qualquer. A maldição é conjurada no objeto em vez de uma pessoa e afeta o usuário do objeto. Os Mestres devem fazer testes em segredo, e fazer o que for possível para impedir que os jogadores percebam que encontraram um objeto amaldiçoado! Quando a Maldição entrega seu "zap" final, o encantamento desaparece. *Custo de energia para criar:* 10 vezes o custo para ser conjurada em uma pessoa.

Suspender Aptidão Mágica (MD)

Comum; Resistida por Vontade+Aptidão Mágica

Anula temporariamente a Aptidão Mágica do alvo. O conjurador deve tocar o alvo durante toda a conjuração. O alvo retém seu conhecimento das magias, mas não pode conjurá-las – a menos que ele esteja em uma área de alta mana, é claro, caso em que ele simplesmente perde o bônus. Mesmo em uma área de alta mana, o alvo não pode conjurar magias que exijam Aptidão Mágica de qualquer nível. Suspender Aptidão Mágica só pode ser removida por Remover Maldição.

Uma falha crítica com esta magia custa ao conjurador um nível de Aptidão Mágica por 2d dias. No final desse tempo, o conjurador deve rolar contra IQ+Aptidão Mágica; qualquer resultado, exceto uma falha crítica, significa que a Aptidão Mágica perdida é recuperada – uma falha crítica significa que a perda é permanente!

Duração: 1 hora.

Custo: 12 para conjurar. Mesmo custo para manter. No entanto, o alvo pode resistir toda vez que a magia é mantida.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e duas magias de 10 escolas diferentes.

Objeto

Roupas ou joias (algemas são as favoritas). Sempre ativa; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 2.200.

Drenar Aptidão Mágica (MD)

Comum; Resistida por Vontade+Aptidão Mágica

Drena permanentemente um nível da vantagem Aptidão Mágica do alvo. O conjurador deve tocar o alvo durante toda a conjuração.

O alvo retém seu conhecimento das magias (embora com um nível de perícia mais baixo), mas não pode conjurar aquelas que requerem um grau maior de Aptidão Mágica que o novo.

Uma falha crítica com esta magia custa ao conjurador um grau de Aptidão Mágica e um ponto de IQ!

Duração: Permanente.

Custo: 30.

Tempo de operação: 10 minutos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Suspender Aptidão Mágica.

Objeto

Há rumores persistentes de objetos malévolos que drenam Aptidão Mágica de suas vítimas, mas nada específico é conhecido.

Magias de Conexão

Essas três magias estão relacionadas. Retardo, uma magia Comum, é usada para acoplar rapidamente magias, enquanto Conexão, uma magia de Área, é mais útil para conexões de longo prazo. Reflexo é uma magia especial conjurada em outra magia para convertê-la em uma magia rápida de bloqueio – veja pág. 12-13 para regras que governam magias de Bloqueio.

Com qualquer uma dessas magias, as "magias de conexão" são Retardo, Conexão ou Reflexo. Uma "magia conectada" é outra magia controlada pela magia de conexão. Magias conectadas devem ser conjuradas pela mesma pessoa que conjura a magia de conexão e devem ser conjuradas dentro de um minuto após a conjuração da magia de conexão.



Se surgir alguma dúvida sobre a interpretação da habilidade de uma magia de detectar um evento específico ou se uma determinada magia pode estar conectada, a palavra do Mestre é final. Mestres que desejam restringir qualquer uma destas magias podem permitir que apenas uma pequena lista de magias seja conectada, ou excluir certas magias.

Qualquer objeto com uma magia conectada a ele é visível como tal para a Visão de Magia, mas não para o teste de IQ+Aptidão Mágica de um mago. Apenas Analisar Magia pode dizer a natureza da magia vinculada.

Retardo

Comum

Esta magia é conjurada em outra magia para atrasar sua ativação até que certas coisas aconteçam na presença da magia conectada – isto é, na presença do objeto ou área em que a magia conectada foi lançada. Esse evento desencadeador pode ser tão simples ou complexo quanto o conjurador desejar; se complexo, deve ser colocado por escrito. O evento desencadeador deve ser algo que poderia ser razoavelmente determinado por uma pessoa normal no local do Retardo; a decisão do Mestre é final. Se Retardo for desencadeado por um evento mais esotérico, uma magia apropriada, como Visão de Magia, pode ser conjurada no Retardo. Retardo também pode ser desencadeado pela ativação de outra magia, como Sentinela ou outra magia vinculada. Um Retardo pode ativar apenas uma outra magia.

As magias são conjuradas uma após a outra, sem atraso entre as magias. Retardo deve ser conjurada primeiro e conta como uma magia "ligada" ao determinar o NH da magia conectada – veja pág. 10. O custo total para a magia conectada e o Retardo deve ser pago no momento da conjuração. Se o conjurador especificar uma magia para afetar um alvo de tamanho humano, e uma vítima maior (que requer mais energia – veja pág. 11) realmente desencadeia o Retardo, não há efeito ou efeito reduzido, dependendo da magia. A decisão do Mestre sobre isso é final.

Retardo pode ser feito de duas maneiras: para ativar a magia conectada em um alvo específico, ou como uma armadilha, para ativar a magia conectada contra qualquer alvo que atenda às condições de disparo. No último caso, o Retardo e a magia conectada são conjuradas em um "objeto de armadilha" e o alcance é calculado a partir do objeto de armadilha no momento em que a magia é acionada. Penalidades de Resistência à Magia também se aplicam à magia conectada no momento do disparo.

O conjurador faz um teste para Retardo quando é conjurada pela primeira vez; a conjuração da magia conectada não é feito até que o evento de desencadeamento ocorra. Se o alvo pretendido de uma magia conectada não estiver presente no momento da conjuração, haverá uma penalidade adicional de -5 para a magia conectada (mas não para a Conexão) por não conseguir tocar ou ver o alvo – consulte pág. 11. Assim, por exemplo, a temida "maçaneta mortal", programada para "atacar" a primeira pessoa que tocá-la, ativaria a uma penalidade de -5.

Quando Retardo é acionado, a magia conectada começa a ser ativada, tem o efeito no próximo turno. Assim, um Retardo não pode ser usada como uma magia de bloqueio. Pode ser usada como uma armadilha; a vítima pode ser tomada de surpresa. Uma vítima desavisada deve fazer um teste de IQ para responder antes que a magia conectada seja totalmente ativada – Reflexos em Combate dão +6 a esse teste.

Tanto Retardo quanto a magia conectada contam como "ligada" para propósitos de conjuração; se uma magia de Informação foi adicionada, ela também está ativada. A magia conectada não precisa ser mantida, embora a magia Retardo ou Informações possa precisar ser. Uma vez que Retardo é acionada, ela desaparece e não conta mais como ligada. A magia conectada continua contando desde que esteja ativa. Pode ser mantida normalmente.

Um Retardo também pode ser definido para "desligar" uma magia em andamento quando ocorrer um evento desencadeador. Nesse caso, a magia conectada dura apenas enquanto o conjurador a mantém, mas o próprio Retardo não requer manutenção.

Magias de Bloqueio e Projéteis não podem ser Retardadas – todas as outras magias podem. Uma magia "instantânea" como Estrondo acontecerá uma vez, quando ativada; então a magia desaparecerá. Uma magia contínua, como Vozes, será iniciada quando ativada e, então, operará até expirar.

Duração: 2 horas.

Tempo de operação: 10 segundos.

Custo: 3 para conjurar. 3 para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e quaisquer 15 feitiços.

Conexão

Área

Adia a ativação de uma ou mais magias conectadas em sua área de efeito, até que uma determinada coisa aconteça na presença da Conexão. Este evento desencadeador pode ser tão simples ou complexo quanto o conjurador desejar, e é governada como Retardo (acima). Conexão também pode ser acionada pela ativação de uma magia colocada na área após Conexão, como Sentinela, Retardo ou outra Conexão.

O conjurador paga os custos de energia e faz as jogadas de perícia para a magia Conexão e todas as magias relacionadas no momento da conjuração. Magias conectadas não podem se beneficiar de reduções de custo para alta perícia. Se o alvo pretendido de uma mágica conectada não estiver presente no momento da conjuração, haverá uma penalidade adicional de -5 para a magia conectada (mas não para Conexão) por não conseguir tocar ou ver o alvo – consulte pág. 11.

O tamanho da área da magia Conexão é determinado no momento da conjuração. Todas as magias conectadas podem ocorrer em qualquer lugar dentro da área conectada; por exemplo, se uma magia Criar Fogo e uma magia Cola de um metro de raio estivesse conectada a Conexão de 20 metros de raio para capturar intrusos, o primeiro intruso a entrar na área da Conexão se encontraria em uma zona de cola flamejante, mas intrusos subsequentes estariam seguros (a partir dessa conexão, de qualquer forma). O tamanho das magias conectadas deve ser definido no momento da conjuração. Se o alvo for maior que o alvo estimado, a magia não tem efeito ou um efeito mais fraco, dependendo da magia. A decisão do Mestre sobre isso é final.

Apenas os indivíduos dentro da área conectada são afetados, a menos que a magia resulte em um efeito que não seria conectada a essa área – convocar um demônio, por exemplo! O evento de disparo pode ocorrer fora da área, no entanto.

O tempo para conjurar as magias conectadas é gasto quando inicialmente configurado. Não há atraso quando Conexão é acionada – todas as magias conectadas são ativadas instantaneamente.

As magias ligadas não contam como uma magia "ligada" para qualquer propósito. Cada três magias Conexão contam como uma magia, arredondada para baixo. Um mago não pode detectar uma Conexão simplesmente olhando para ela. A magia Visão de Magia ou a magia Detectar Magia revelará a Conexão, no entanto.

Se o mago conhece a magia Ocultar Magia, a Conexão pode ser dificultada de ser detectada por meios mágicos. Simplesmente adicione os custos de Ocultar Magia ao custo básico da magia Conexão ao realizar este efeito. O mago deve conhecer Ocultar Magia para usar esta opção.

Se o alvo de uma magia conectada não estiver presente na conjuração e tiver Abascanto, consulte o teste original para determinar os resultados. Se a conjuração original da magia conectada não for registrada, execute novamente a magia somente para essa finalidade.

Magias de bloqueio e projéteis não podem ser conectadas – outras magias as podem. Uma magia "instantânea" como Estrondo acontecerá uma vez, quando ativada; então a magia desaparecerá. Uma magia contínua, como Vozes, será iniciada quando ativada e, então, operará até expirar.

Uma única Conexão pode ser feita para ativar uma magia quando é entrado na área, e desativada a magia quando a área for deixada. Isso pode continuar até que a magia conectada expire. Por exemplo, um mago pode conjurar Conexão em Luz Constante. Se ele jogar sete dias pela duração da magia Luz Constante (168 horas), ele poderá configurar a Conexão para ligar a Luz quando entrar na sala e desligá-la quando sair. Quando 168 horas de luz forem usadas, ambas as magias expiram. Para magias instantâneas, a Conexão desaparece depois de ativar as outras magias.

Nenhuma manutenção de uma Conexão é necessária, seja para a própria Conexão, para as magias conectadas ou para quaisquer magias de informações conjuradas na Conexão para dizer quando deve ser acionada.

Conexão também pode ser definida na ordem inversa, para interromper uma ou mais magias quando ocorrer um evento desencadeador. Nesse caso, a magia vinculada durará apenas enquanto o conjurador a mantiver, mas a própria Conexão não requer manutenção.

Eu irei quebrar minha vara
Que enterrarei a muitas braças de profundidade,
E, ao fundo do mar, onde nem a sonda chega,
Lançarei o meu livro.

– William Shakespeare,
A Tempestade

A Conexão também pode ser usada para Encantamentos Limitantes (consulte as págs. 68-69).

Duração: Até que seja desencadeada e suas magias conectadas expirem.

Custo básico: 8; magias conectadas não podem ser mantidas.

Tempo de operação: 4 horas – não há redução no tempo de operação, não importa quão bem Conexão é aprendida.

Pré-requisito: Retardo.

Objeto

Esta magia pode ser conjurada permanentemente em qualquer objeto encantado, para determinar as circunstâncias sob as quais ele funciona. A magia Limite seria usada para determinar a classe de usuários que poderiam usar o objeto, mas Conexão poderia ser usada, por exemplo, para que funcionasse apenas à noite. *Custo de energia para conjurar:* 200. Quaisquer magias de Informação necessárias para dizer quando desencadear (por exemplo, Detectar Magia) devem ser conjuradas como encantamentos separados no objeto. Por exemplo, uma espada pode estar conectada a uma magia Luz e uma magia Perceber Vida, para que ela brilhe na presença de orcs.

Uma Conexão invertida pode ser conjurada permanentemente em qualquer objeto encantado, para desativá-lo em determinadas circunstâncias. Isso costuma ser usado para impedir que objetos mágicos caiam nas mãos erradas. *Custo de energia para criar:* 200.

Reflexo

Especial

Esta magia é conjurada em outra magia. Ela converte essa magia para funcionar como uma magia de Bloqueio apenas uma vez e depois desaparece. Ao contrário de Retardo ou Conexão, uma magia Refletida é desencadeada pela vontade do conjurador, não por um evento externo. Isto significa que enquanto Reverter Projéteis pode ser Refletida para ativar se o conjurador vir alguém atirar nele, ela não será acionada por um tiro nas costas. É tratada como uma defesa ativa, semelhante a Aparar ou Bloquear para todos os fins práticos (exceto que o recuo não adiciona 3 ao teste). Conjurar uma magia Reflexo interromperá qualquer magia em que o conjurador esteja se concentrando e será manipulada como qualquer outra magia de Bloqueio – veja págs. 12-13.

Quando Reflexo é conjurada, a magia conectada deve ser conjurada imediatamente após o Reflexo, pelo mesmo conjurador. Cada conjuração de Reflexo só funcionará em uma magia – não é possível ter múltiplas magias operando como uma magia de Bloqueio. O teste de perícia de Reflexo é rolado no momento da conjuração, mas o teste da magia conectada não é feito até ser conjurada como uma magia de Bloqueio. O custo de energia para Reflexo é pago na hora de conjurar Reflexo, mas a energia para a magia Reflexo não é paga até ser conjurada, seja como defesa ativa ou não. O tempo para conjurar uma magia Reflexo é gasto imediatamente após a conjuração de Reflexo, mas o teste de sucesso e o custo de energia são tratados posteriormente.

Uma magia Refletida conta como uma magia "ligada" para propósitos de conjuração – veja pág. 10. Uma magia Refletida não conta como "ligada" ao fazer o teste para conjurar. Assim, se um mago tiver quatro magias Refletidas, qualquer outra magia que ele conjurar terá -4, mas quando ele conjurar uma das magias Reflexo, terá apenas -3 para as outras três magias Reflexo ativadas.

Uma magia Reflexo pode ser conjurada apenas uma vez. Em seguida, ela desaparece e não conta mais como uma magia. Os efeitos são imediatos e a duração é instantânea, não a duração listada para a magia original. Isso significa que é extravagante ou até mesmo inútil conjurar certas magias como Refletidas! Um Domo da Força, por exemplo, interromperia um ataque físico e depois desapareceria – uma defesa fatigante, mas eficaz! Criar Animal aparecerá e desaparecerá antes de poder realizar qualquer ação. (Entretanto, ela pode parar um projétil durante sua breve existência. O Mestre pode determinar que um animal desse tipo deve ser quase igual em tamanho ao alvo que está protegendo.) Exceções a esta regra de resultado instantâneo são magias com resultados permanentes, como Cura Profunda – seus efeitos são de fato permanentes.

Todos os modificadores normais de distância e Abascanto são usados ao conjurar a magia Refletida, se o alvo da magia Refletida estiver distante da pessoa ou objeto que foi conjurado Reflexo.

Note que um mago pode conjurar Reflexo em outra pessoa. O conjurador (não o alvo) pode ativá-la a qualquer momento, usando modificadores de longa distância. Se a magia conectada é conjurada sobre um alvo que não seja o alvo do próprio Reflexo, o modificador normal para a distância daquele alvo é adicionado ao modificador de longa distância para o conjurador.

Exemplo: Felix dá Acalmar Animais como uma magia Refletida para Rudolph. Felix então ativa Olho Mágico para ficar de olho em Rudolph enquanto ele vai caçar. Rudolph encontra um javali mal-humorado, que Felix observa através do Olho Mágico. Rudolph não pode ativar a magia. Felizmente, ele não precisa! Felix ativa Acalmar Animais enquanto Rudolph tenta um teste de Adestramento de Animais para acalmar o javali. Rudolph percorreu cerca de dois quilómetros até a mata, então Felix está a -3 de distância. O javali está a 3 metros de distância de Rudolph, então Felix está em outro -3 para o alcance do alvo da magia Refletida. Ele também está em -1 por ter Olho Mágico ligado. Assim, Felix conjura Acalmar Animais a -7 e paga a energia pela magia naquele momento. Felizmente ele tem no nível 21, então ele lança o efeito máximo. O javali é de fato acalmado, e Rudolph segue seu caminho enquanto Felix descansa. A magia Acalmar Animais Refletida não existe mais. Se Rudolph encontrar outro animal, ele está sozinho, embora Felix ainda possa estar observando qualquer ação com seu Olho Mágico.

Isso significa que é extravagante ou até mesmo inútil conjurar certas magias como Refletidas!

Qualquer pessoa pode carregar qualquer número de Reflexo. No entanto, apenas uma magia pode ser conjurada por turno. Lembre-se também que, se uma magia Refletida for usada como uma defesa ativa, nenhuma outra defesa ativa poderá ser usada contra o ataque, a menos que uma Defesa Total seja escolhida. Veja pág. B366.

Uma magia Refletida pode ser usada como uma ação regular – ela não precisa ser conjurada como defesa. Leva um segundo para conjurar, independentemente do tempo que normalmente seria necessário para conjurar.

Magias de bloqueio e magias de Projéteis não podem ser Refletidas; outras magias podem.

Duração: 1 hora.

Tempo de operação: 10 segundos.

Custo: Igual ao custo para conjurar a magia alvo – mínimo de 1. O custo de manutenção é o mesmo. Note que a perícia com a magia Reflexo não afeta o custo para conjurá-la.

Pré-requisitos: Retardo e Proteção.

Capítulo Dezoito
Magias de Controle da Mente

O corpo do prefeito caiu em sua cadeira, o riso de prazer inexprimível desaparecendo de seu rosto quando ele voltou a si.

"Você se divertiu, então?" Rolfe disse do seu lugar do outro lado da mesa.

O prefeito assentiu silenciosamente. "Você poderia... eu gostaria de mais, por favor."

"Claro, no devido tempo. Tenha paciência. Agora, acredito que estamos discutindo a possibilidade de ter uma de suas filhas como aprendiz."

"Sim, sim, e acredito que você está totalmente correto, inteiramente. Taumaturgia seria uma excelente carreira para Annaliese."

"Annaliese? Quão conveniente. Por que você não vai buscar a querida garota, Excelência? Podemos acomodá-la aqui, e então talvez você e eu possamos discutir essa magia que você parece gostar tanto."

"Eu vou fazer isso, Mestre Rolfe. Voltarei em breve."

Rolfe olhou para as mãos envelhecidas quando o prefeito saiu apressado, virando-as.

"Eu poderia fazer melhor para os pais, eu suponho, mas valerá a pena sair desse corpo."

As magias de Controle da Mente funcionam apenas em alvos com sapiência (racial IQ 6+) e livre arbítrio (livre arbítrio é difícil de definir, mas qualquer ser com a meta-caracterestica Autômato (pág. B263) não se qualifica). Assim, elas não funcionarão na maioria dos animais, golens, robôs, zumbis, etc. Como regra geral, se houver uma magia específica com a finalidade de controlar uma criatura (Controlar Zumbi, Controlar Elemental, etc.), ela não pode ser afetada por magias de Controle da Mente.

Observe que nenhuma dessas magias pode melhorar uma faculdade que não existe. Por exemplo, nenhuma das magias relacionadas à visão pode restaurar a visão dos cegos, mesmo que temporariamente.

Todas as magias da Escola de Controle da Mente requerem um intelecto extraordinariamente aguçado ou uma boa base na Escola de Comunicação e Empatia. Elas também têm importantes relações cruzadas com as magias de Controle do Corpo; seres sapientes não podem ser divididos em corpo e mente.

(Sentido) Aguçado

Comum

Esta magia é na verdade várias magias diferentes, como em Controlar (Animais) ou Aumentar (Atributo). As variantes mais comuns são Visão Aguçada, Audição Aguçada e Paladar e Olfato Aguçados, mas variantes são possíveis para métodos incomuns de percepção como Detectar, Perceber Varredura ou Perceber Vibração.

(Sentido) Aguçado dá um bônus de +1 por ponto de energia gasto nos testes de Sentidos do tipo apropriado.

Audição Aguçada também é uma magia de Som.

Duração: 30 minutos.

Custo: 1 para cada ponto de aumento (máximo 5). Metade desse montante (arredondado para cima) para manter.

Objeto

Roupas ou joias. *Custo de energia para criar:* 150 por ponto de melhoria.

Atrofiar (Sentido)

Comum; Resistida por HT

O inverso de (Sentido) Aguçado, esta magia reduz todos os testes de Sentidos do alvo para o sentido apropriado.

Duração: 30 minutos.

Custo: 1 a 3 para conjurar. Metade disso para manter. O sentido afetado cai em 2 para cada ponto de energia colocado na magia.

Objeto

(a) Roupas ou joias. O valor do Sentido do usuário é reduzido. *Custo de energia para criar:* 50 por ponto de redução de sentido. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 500

Prontidão (MD)

Comum

Aumenta todas as jogadas de Sentido do alvo.

Duração: 10 minutos.

Custo: 2 por ponto de aumento (máximo 5). Metade disso para manter.



Pré-requisitos: Quaisquer duas variantes de (Sentido) Aguçado.

Objeto

Roupas ou joias. *Custo de energia para criar:* 300 por ponto de melhoria.

Atrofiar Sentidos (MD)

Comum; Resistida por HT

Reduz todos os testes de Sentidos do alvo.

Duração: 10 minutos.

Custo: 2 a 10 para conjurar. Metade disso para manter. Sentidos são reduzidos em 1 para cada dois pontos de energia colocados na magia.

Pré-requisitos: Quaisquer duas variantes de Atrofiar (Sentido).

Objeto

Roupas ou joias. As pontuações do Sentido do usuário são reduzidas. *Custo de energia para criar:* 200 por ponto de redução.

Medo

Área; Resistida pela Vontade

O(s) alvo(s) sentem medo. O conjurador recebe +3 de bônus em testes de reação em situações de combate em potencial e outras situações em que as ameaças são efetivas, mas sofre -3 de penalidade nos testes de lealdade e situações em que aterrorizar os PdMs é contraproducente.

Duração: 10 minutos a menos que seja contrariada por Bravura.

Custo básico: 1. Não pode ser mantida.

Pré-requisito: Perceber Emoção ou a vantagem Empatia.

Objeto

(a) Qualquer objeto. Sempre ativo; o objeto faz com que o usuário sinta medo. *Custo de energia para criar:* 200. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar no alvo. *Custo de energia para criar:* 300.

Pânico

Área; Resistida pela Vontade

Aqueles que estão na área afetada fogem com medo irracional, longe do conjurador, durante a duração da magia. Um alvo que não pode escapar pode virar e fazer a manobra Defesa Total, se for atacado.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 4 para conjurar. 2 para manter.

Pré-requisito: Medo.

Objeto

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar no alvo. *Custo de energia para criar:* 500.

Terror

Área; Resistida pela Vontade

Qualquer pessoa na área que não resista deve fazer imediatamente uma Verificação de Pânico com -3.

Custo básico: 4.

Pré-requisito: Medo.

Objeto

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar no alvo. *Custo de energia para criar:* 600.

Bravura

Área; Resistida pela Vontade-1

Torna o(s) alvo(s) destemidos. Qualquer um sob esta magia deve fazer um teste de IQ para evitar ser corajoso sem ser cauteloso.

Duração: 1 hora, a menos que seja combatida por Medo.

Custo básico: 2. Não pode ser mantida.

Pré-requisito: Medo.

Objeto

(a) Qualquer objeto. Sempre ativo; o objeto mantém uma magia Bravura em seu usuário. *Custo de energia para criar:* 500. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 500.

Retrovisão

Comum

O alvo pode ver tudo ao seu redor, como se ele tivesse a vantagem Visão 360 Graus (pág. B97).

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para conjurar. 1 para manter.

Pré-requisito: Prontidão.

Objeto

Arma, roupas ou joias. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Fúria

Comum; Resistida pela Vontade

Faz com que o alvo lute como um berserker (veja Fúria em *Desvantagens*, pág. B143). Se inimigos conhecidos estiverem à vista (ou até mesmo ao alcance da voz), eles serão atacados primeiro.

Duração: 10 minutos, ou menos, se a luta terminar e o alvo sair da fúria alucinada, conforme pág. B143.

Tempo Operação: 4 segundos.

Custo: 3 para conjurar. 2 para manter.

Pré-requisito: Bravura.

Objeto

(a) Cajado ou varinha; utilizável apenas por magos. O objeto deve incluir uma representação de um urso ou um dente de urso. *Custo de energia para criar:* 750. (b) Manto de pele de urso que lança a magia em seu usuário sem custo de energia (resistência normal é possível). Ele serve como uma Capa Pesada com BD 2, RD 2 e 20 PV. Se a capa perder todo os seus PV, o encantamento será destruído. *Custo de energia para criar:* 500.

Inépcia

Comum; Resistida pela Vontade

O alvo sofre -1 em sua IQ e perícias baseadas em IQ (incluindo magias) para cada ponto de energia colocado na magia. O Mestre também pode requerer um teste de IQ para lembrar coisas complexas enquanto estiver sob a influência desta magia.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 a 5 para conjurar. Metade disso para manter (arredondar para cima).

Pré-requisito: IQ 12 ou superior.

Objeto

(a) Qualquer objeto. Sempre ativo; o objeto reduz o IQ do usuário. *Custo de energia para criar:* 100 para cada ponto de redução de IQ. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 800.

Torpor

Comum; Resistida por HT

O alvo parece e age normalmente, mas não percebe o que está acontecendo ao seu redor, ou lembra mais tarde. Um guarda atordoado fica quieto enquanto um ladrão passa por ele! Qualquer lesão ou resistência bem-sucedida a uma magia faz com que o alvo saia do estado de torpor e retorne ao estado de alerta completo.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para conjurar. 2 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos. *Pré-requisito:* Inépcia.

Objeto

(a) Qualquer objeto. Sempre ativo; o objeto causa efeitos da magia Torpor. *Custo de energia para criar:* 400. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo.

Custo de energia para criar: 1.000.

Atordoamento Mental

Comum; Resistida pela Vontade

O alvo fica mentalmente atordoado até que ele possa fazer um teste de IQ para se recuperar.

Custo: 2.

Pré-requisito: Torpor ou Atordoamento.

Objeto

(a) Qualquer objeto. Sempre ativo; o usuário fica mentalmente atordoado até que o objeto seja removido. *Custo de energia para criar:* 500. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 1.100.

Desorientar

Área; Resistida pela Vontade

Todos dentro da área perdem o rumo. Eles não se sentirão imediatamente perdidos, mas assim que for necessário lembrar o caminho que eles tomaram, ou lembrarem-se de sua posição em relação a um ponto de referência, eles desenharão um espaço em branco. Aqueles com Direção Absoluta resistem a +5.

Duração: Os alvos podem recuperar o rumo da maneira habitual (rolagem de Navegação, rastreamento de volta, comparação de notas, etc.)

Tempo de operação: 10 segundos.

Custo básico: 1. Não pode ser mantida.

Pré-requisito: Inépcia.

Objeto

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 200.

Criptografar

Comum

Quando conjurada em qualquer escrita ou outro meio de informação visual, esta magia torna ilegível para qualquer um exceto o conjurador. Qualquer um pode ver a escrita, mas eles estarão convencidos de que ela é irremediavelmente arcana, complexa ou estrangeira. Outros meios dependentes dos sentidos (incluindo qualquer "escrita" arcaica baseada em gosto ou cheiro que possa ser usada por raças não humanas, assim como o braile em ambientes modernos) podem ser criptografadas se o Mestre permitir.

Duração: 1 semana.

Custo: 1 para até 1000 palavras de texto simples; 2 para até 10.000 palavras de texto simples; 3 para até 100.000 palavras de texto simples; +1 para cada 100.000 palavras adicionais. Assim, uma pilha de seis suplementos típicos de ***GURPS*** *Quarta Edição*, com cerca de 175.000 palavras por livro, custaria 12 de energia para criptografar.

Pré-requisito: Torpor.

Objeto

(a) Qualquer escrita pode ser permanentemente criptografada por 100 vezes o custo de conjuração da magia. (b) Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 100.

Fascinar

Comum ou Bloqueio; Resistida pela Vontade

Mantém o alvo (um ser sapiente) imóvel e inconsciente da passagem do tempo, desde que o conjurador mantenha contato visual e concentração. Trevas quebra o contato visual! Pode ser conjurada como uma magia de Bloqueio se o alvo estiver entrando no alcance de Combate Próximo. O conjurador pode mover-se lentamente (Deslocamento 1) enquanto mantém contato visual se ele conhecer a magia no nível 15 ou melhor; cada metro que ele se afasta do alvo permite que outro teste de resistência quebre a magia. A magia também é quebrada por qualquer ataque (físico ou mágico) sobre o alvo.

Duração: Indefinida.

Custo: 4.

Pré-requisito: Torpor.

Objeto

Espelho, pintura ou estatueta. Sempre ativa. *Custo de energia para criar:* 1.000. Este objeto é usado como guardião em alguns lugares (a magia é quebrada quando a vítima fica inconsciente por inanição, desidratação ou exaustão).

Amnésia

Comum; Resistida pela Vontade ou perícia

Faz com que o alvo esqueça um fato, perícia ou magia temporariamente. A perícia ou magia não pode ser usada enquanto Amnésia estiver fazendo efeito. Se (por exemplo) uma magia esquecida é um pré-requisito para outras magias, as outras magias ainda podem ser usadas, com -2 para perícia.

Duração: 1 hora.

Custo: 3 para conjurar. 3 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Inépcia.

Objeto

Qualquer objeto. Sempre ativo; o objeto faz com que o usuário esqueça uma coisa especificada quando o objeto é criado. O usuário se lembrará novamente uma hora após o objeto ser removido. *Custo de energia para criar:* 500.

Sono

Comum; Resistida por HT

O alvo adormece. Se estiver em pé, ele cai – mas isso não o acorda. Ele pode ser despertado por um golpe, barulho alto, etc., mas ficará mentalmente atordoado (veja *Efeitos do Atordoamento*, pág. B420). A magia Despertar (pág. 90) o despertará instantaneamente. Se não for acordado, ele dormirá por cerca de oito horas e acordará normalmente.

Custo: 4.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Torpor.

Objeto

(a) Qualquer objeto. Sempre ativo; o objeto coloca o usuário para dormir até ser removido. Quando o objeto é criado, o conjurador pode especificar se os efeitos são graduais ou imediatos. *Custo de energia para criar:* 600. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 1.200.

Sabedoria

Comum

Aumenta o IQ do alvo temporariamente. Isso aumenta sua habilidade com perícias, mas não com magias! O IQ do alvo não pode ficar mais alto do que o do conjurador.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para cada ponto de aumento de IQ (máximo de 5). Mesmo custo manter.

Pré-requisitos: Pelo menos seis outras magias de Controle da Mente.

Objeto

(a) Qualquer objeto. Sempre ativo; o IQ do usuário é aumentado enquanto o objeto for gasto! Este é um objeto muito raro e valioso. *Custo de energia para criar:* 2.000 por ponto de aumento (máximo 5). (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 2.000.

Aumentar (Atributo)

Comum ou Bloqueio

Como listada em *Magias de Controle do Corpo*, pág. 37

Enfraquecer Vontade

Comum; Resistida pela Vontade

Reduz temporariamente a Vontade do alvo.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 por ponto de redução de Vontade (máximo de 5 de redução da Vontade). Metade isso para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Inépcia.

Objeto

(a) Qualquer objeto. Sempre ativo; o usuário tem sua vontade enfraquecida. *Custo de energia para criar:* 100 para cada ponto de Enfraquecer Vontade. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 700.

Fortalecer Vontade

Comum

Aumenta temporariamente a Vontade do alvo.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para cada +1 para Vontade (máximo de 5 no aumento da Vontade). Metade disso para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e pelo menos seis magias de Controle da Mente.

Objeto

(a) Qualquer objeto. Sempre ativo; o usuário ganha até 5 pontos de Vontade. Este é um objeto raro. *Custo de energia para criar:* 1.000 por ponto de Vontade (máximo de 5). (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 1.500.

Memorizar

Comum

Como listada em *Magias de Reconhecimento*, pág. 105.

Lealdade

Comum; Resistida pela Vontade

Torna o alvo leal ao conjurador. O alvo segue qualquer ordem direta que o conjurador der; na ausência de ordens diretas, ele age de acordo com o interesse do conjurador, conforme ele o entende. A magia é imediatamente quebrada se o conjurador atacar o alvo. Se o alvo é instruído a fazer algo muito perigoso ou contra seu código normal de comportamento (decisão do Mestre), ele recebe um teste de IQ para quebrar a magia.

Duração: 1 hora.

Custo: 2 para conjurar. 2 para manter. Dobre este custo se o alvo não conhece o conjurador, ou triplique se o alvo for um inimigo do conjurador.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Bravura e outras duas magias de Controle da Mente.

Objeto

(a) Qualquer objeto. Sempre ativo; o usuário se torna fiel ao criador original do objeto (quando essa pessoa morre, o objeto perde seu poder). *Custo de energia para criar:* 500. Duplique esse custo para um objeto que torne o usuário fiel a uma terceira pessoa específica. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 2.000.

Comando

Bloqueio; Resistida pela Vontade

Dá ao alvo um comando imediato – uma palavra e um gesto, ou no máximo duas palavras – que o alvo deve obedecer. Se o alvo não puder cumprir o comando imediatamente ou em seu próximo turno, a magia não terá efeito.

Exemplos:

"Solte!" – o alvo soltará o que quer que estiver segurando.

"Olhe!" – o alvo olha na direção que o conjurador indicar.

"Espere!" – o alvo executa a manobra Esperar em seu próximo turno.

Custo: 2.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Amnésia.

Objeto

Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 500.

Embriaguez

Comum; Resistida pela Vontade

Torna a vítima temporariamente intoxicada: ela fica alta, alegre e mal coordenada. Tanto o IQ quanto o DX são reduzidos pela quantidade de energia colocada na magia. Se a vítima for um PJ, ela deve ser informada de que se sente bêbada e incentivada a interpretá-la! Quando a magia termina, ela volta ao normal instantaneamente (sem ressaca).

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para cada ponto de IQ e DX perdido (máximo 5). Metade disso para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Inépcia e Inabilidade.

Objeto

(a) Qualquer objeto. Sempre ativo; o objeto causa os efeitos da magia Embriaguez. *Custo de energia para criar:* 200 por ponto de redução. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 800.

Loucura

Comum; Resistida pela Vontade-2

O alvo fica temporariamente insano; isso deve ser interpretado. O conjurador seleciona a gravidade da loucura que deseja infligir, e o Mestre decide qual loucura nessa gravidade é apropriada para a situação (jogar um dado é uma maneira perfeitamente aceitável de tomar essa decisão). Em um sucesso crítico, o conjurador pode selecionar a loucura a ser infligida. Salvo indicação em contrário, cada loucura é idêntica à desvantagem do mesmo nome. Algumas loucuras equivalem a desvantagens que exigem testes de autocontrole. O alvo sempre falha em suas jogadas de autocontrole contra a loucura mágica.

Leve: Fantasia [-5], Flashbacks [-5], Vozes Fantasmagóricas [-5], Fobia [-5].

Moderada: Bestial [-10], Confuso, Fantasia [-10], Flashbacks [-10], Paranoia [-10], Vozes Fantasmagóricas [-10].

Grave: Fúria, Bestial [-15], Depressão Crônica, Fantasia [-15], Alucinações (como em *Alucinação* nas condições incapacitantes, pág. B428), Vozes Fantasmagóricas [-15].

Extrema: Catatonia (como a condição incapacitante de Torpor (pág. B428), mas o alvo não pode sair dela até que a magia termine), Flashbacks [-20].

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para uma loucura Leve; 3 para uma Moderada; 4 para Grave; 6 para Extrema. Metade disso para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Amnésia *ou* Embriaguez.

Objeto

(a) Qualquer objeto. Sempre ativo; o objeto causa os efeitos da magia Loucura. Quando o objeto é criado, o conjurador pode especificar se seus efeitos são graduais ou imediatos e (se desejado) um tipo específico de loucura. *Custo de energia para criar:* 500. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.000.



Controlar Emoções

Área; Resistida pela Vontade

Incute ao alvo qualquer emoção escolhida pelo conjurador. Não há nenhum efeito de "sistema de jogo" a menos que o Mestre julgue necessário, mas os participantes devem interpretá-lo! Alguns exemplos de emoções: amor, ódio, luxúria, raiva, ganância, inveja, fome, medo, tristeza, alegria, paz, inquietação, depressão, patriotismo, tédio.

Duração: 1 hora.

Custo básico: 2. Não pode ser mantida; a magia deve ser reformulada.

Pré-requisito: Lealdade ou Atordoamento Mental.

Objeto

(a) Qualquer objeto. Sempre ativo; o usuário é afetado pela emoção instilada no objeto quando ele foi criado. *Custo de energia para criar:* 300. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 1.000 para um objeto que pode incutir apenas uma emoção, ou 2.200 para um que incuta qualquer emoção desejada.

Torpor Coletivo

Área; Resistida por HT

Como Torpor, mas pode ser conjurada sobre uma área.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 2 para conjurar. 1 para manter. Raio mínimo de 2 metros.

Tempo de operação: 1 segundo para cada ponto de energia gasto.

Pré-requisitos: Torpor e IQ 13 ou superior.

Estupidez (MD)

Comum; Resistida pela Vontade

Reduz o IQ do alvo para 1 temporariamente, reduzindo-o a um idiota balbuciante. O alvo não pode conjurar ou manter magias, usar perícias, falar ou outras ações determinadas pelo Mestre. O alvo pode andar, rir, chorar babar, comer com as mãos, reagir ao calor e ao frio, etc. Ele tem uma atenção muito curta e percebe apenas cores, coisas bonitas, movimentos e outras coisas que um bebê teria curiosidade. Se o alvo é um PJ, o jogador deve interpretar este estado.

Duração: 1 minuto.

Custo: 8 para conjurar. 4 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Amnésia.

Objeto

Qualquer objeto. O objeto conjura Estupidez em seu portador. *Custo de energia para criar:* 800.

Compelir à Mentira

Comum; Resistida pela Vontade

O alvo torna-se incapaz de dizer a verdade: ele não pode fazer qualquer afirmação que ele acredita ser verdade, e de fato se sente compelido a mentir, embora ele possa (se ele perceber que está sob uma magia) optar por permanecer em silêncio.

Compelir à Mentira e Compelir à Verdade resistem uma à outra. Aura pode ser necessária para descobrir qual magia venceu!

Esta é também uma magia de Comunicação e Empatia.

Duração: 5 minutos.

Custo: 4 para conjurar. 2 para manter.

Pré-requisito: Controlar Emoções.

Objeto

Gargantilha ou colar pesado; o usuário não pode dizer a verdade. *Custo de energia para criar:* 600.

Atrair

Área; Resistida pela Vontade

Cada ser que pisa dentro da área de efeito desta magia sente-se compelido a se aproximar do centro da região afetada. O Mestre deve testar a resistência da criatura em segredo e depois dizer à vítima infeliz que ele "se sente curioso sobre o baú" ou alguma dica tão sutil. Uma vez que a vítima tenha atingido o centro, ele estará imune à magia até que ele saia da área afetada (se ele retornar, ele será novamente "atacado" pela magia). Atrair e Repelir são magias antagônicas e, portanto, resistem uma à outra.

Duração: 1 hora.

Custo básico: 1 para conjurar. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Controlar Emoções.

Objeto

Uma área pode ser permanentemente atrativa por 100 vezes o custo normal de energia.

Sono Coletivo

Área; Resistida por HT

Como Sono, mas pode ser conjurada sobre uma área.

Custo básico: 3. Raio mínimo de 2 metros.

Tempo de operação: 1 segundo para cada ponto de energia gasto.

Pré-requisitos: Sono e IQ 13 ou superior.

Sono Tranquilo

Comum; Resistência Especial

O alvo recebe uma noite de sono tranquila. Esta magia cura a insônia, permite o sono em ambientes ruidosos e disruptivos e protege contra pesadelos e a magia Pesadelo. Este período conta em dobro em termos de recuperação de PV e PF. O conjurador pode despertar o alvo com uma palavra. Caso contrário, o alvo não pode ser despertado, exceto por lesão ou com a magia Despertar.

Esta magia funciona apenas em um alvo voluntário; caso contrário, a resistência é automática.

Duração: 8 horas.
Custo: 4.
Tempo de operação: 30 segundos.
Pré-requisitos: Sono e Silêncio.

Objeto

(a) Varinha ou cajado que dá o poder de conjurar esta magia. *Custo de energia para criar:* 900. (b) Qualquer objeto. Se o usuário estiver disposto a dormir, o objeto o coloca para dormir de acordo com a magia; ele acorda em oito horas, ou se o objeto for removido. *Custo de energia para criar:* 800.



Enjoo

Comum; Resistida por HT

Faz com que o alvo se sinta enjoado e com náuseas (tonturas, vômitos etc.). Ele pode correr se necessário (a metade do seu deslocamento normal), mas não pode fazer nada além de manter as magias existentes e dar respostas muito simples. Quando a magia desaparece, o enjoo desaparece instantaneamente.

Esta é também uma magia de Controle do Corpo.

Duração: 1 minuto.
Custo: 3 para conjurar. 3 para manter.
Tempo de operação: 4 segundos.
Pré-requisito: Embriaguez ou Pestilência.

Objeto

(a) Qualquer objeto. Sempre ativo; o objeto causa os efeitos da magia Enjoo. *Custo de energia para criar:* 300. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 1.500.

Travar Vontade

Área; Resistida por (ST+Vontade)/2

Cria uma zona circular que prende qualquer pessoa dentro do momento de sua criação. A barreira é puramente mental, trabalhando nas vontades das pessoas presas. Por esta razão, os alvos *devem* estar cientes de que estão sendo cercados – se não estiverem, Travar Vontade não tem nenhum efeito sobre eles.

Cada ser preso dentro tem uma chance de escapar a cada dia; faça um Disputa Normal entre o ser (ST+Vontade)/2 e a Resistência de Travar Vontade (pág. 10). Cada ser que escapa enfraquece a Resistência de Travar Vontade em 1. Ao atingir Resistência 0 ou em uma falha crítica de sua parte, Travar Vontade se dissipa. Um sucesso crítico de um ser que foge não quebra Travar Vontade. A magia também pode ser quebrada se uma parte externa arrancar os círculos.

Os seres presos podem conjurar magias ou lançar projéteis livremente ao longo do limite de Travar Vontade. Um método interessante de fuga é ficar inconsciente e depois cair completamente fora de Travar Vontade!

Duração: um dia.
Custo básico: 3 para conjurar. Não pode ser mantida; deve ser reformulada.
Tempo de operação: Desde que o conjurador faça um círculo na área três vezes no sentido anti-horário.
Pré-requisito: Controlar Emoções.

Juramento

Comum; Resistência Especial

Semelhante a Condicionamento Permanente, mas funciona apenas com um alvo voluntário. Enquanto o mago conjura a magia, o alvo deve falar o juramento.

O alvo pode conscientemente tentar quebrar seu juramento (jogando contra Vontade) não mais que uma vez por dia. A magia resiste à tentativa; se o alvo supera a resistência, ele consegue quebrar o juramento só desta vez. Um sucesso crítico pelo alvo ou uma falha crítica pela magia interrompe a magia. A magia só pode ser quebrada por Remover Maldição.

Tentativas desconhecidas, como quando o alvo é levado a quebrar seu juramento, não são resistidas pela magia.

Duração: Permanente.
Custo: 4.
Tempo de operação: 1 minuto.
Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Controlar Emoções.

Objeto

Joias. Sempre ativo; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 550.

Amnésia Permanente (MD)

Comum; Resistida por Vontade ou Perícia

Como Amnésia, mas permanente. O alvo também esquece que ele já sabia disso ou que estava encantado. Outro mago com esta magia pode restaurar as coisas esquecidas redefinindo a magia e vencendo uma Disputa Rápida de Magias com a magia Amnésia Permanente original.

Duração: Permanente.
Custo: 15.
Tempo de operação: 1 hora.
Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Amnésia e IQ 13 ou superior.

Objeto

Qualquer objeto. O mesmo efeito que para o objeto Amnésia, mas se for usado por um dia inteiro, a coisa é esquecida para sempre, a menos que a magia seja removida por Remover Maldição ou uma magia Amnésia Permanente oposta. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Recordar

Comum

Como listada em *Magias de Reconhecimento*, pág. 106.

Vigília (MD)

Comum

Pule uma noite de sono sem efeitos nocivos. Cada noite consecutiva de conjuração sobre o mesmo alvo terá -3 cumulativo na perícia.

Duração: 1 noite.
Custo: 8. Não pode ser mantida, mas pode ser reformulada.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Sono e Emprestar Energia. Por opção do Mestre, um status "sagrado" pode ser suficiente.

Objeto

Chapéu ou joias. Utilizável apenas por um mago ou (a critério do Mestre) por seres "sagrados". *Custo de energia para criar:* 1.000. Rumores persistem em uma versão "sempre ligado".

Aliviar Loucura

Comum; Resistida por Loucura e por Loucura Permanente

Como listada em *Magias de Cura*, pág. 92.

Subjugar

Comum; Resistida pela Vontade

O alvo se torna escravo fiel do conjurador até que a magia expire, seguindo qualquer ordem, não importa quão perigosa seja. Não há elo mental – o conjurador deve dar suas ordens ao alvo verbalmente ou por escrito. No entanto, o alvo protegerá o conjurador sem ordens. Em todos os outros aspectos, o alvo será mentalmente normal e alerta. Ele será incapaz de explicar (e não quer discutir ou mesmo pensar sobre) sua lealdade ao conjurador.

Duração: 1 minuto.

Custo: 6 para conjurar. 3 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Lealdade e sete outras magias de Controle da Mente.

Objeto

(a) Qualquer objeto. Sempre ativo; o usuário se torna fiel ao criador original do objeto (quando essa pessoa morre, o objeto perde seu poder). *Custo de energia para criar:* 1.000. Dobre esse custo por um objeto que torne o usuário fiel a uma terceira pessoa específica. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 3.000.

Êxtase (MD)

Comum; Resistida pela vontade

O alvo sente uma onda de prazer incapacitante; ele não pode agir por enquanto, nem mesmo sair do caminho do mal! O alto/baixo limiar de dor é irrelevante.

A exposição repetida pode ser perigosa para o alvo. Se qualquer personagem tiver sido alvo de uma magia Êxtase três vezes em 10 dias, ele deverá fazer um teste de Vontade+2 após a terceira vez e depois de cada vez subsequente até que cinco dias passem sem exposição á magia. Se qualquer um desses testes falhar, o alvo ganha um Vício (veja pág. B122) pela magia, e implorará ao conjurador (ou a qualquer outra pessoa que tenha a magia) por mais! Retirado da magia Êxtase, segue as regras normais para uma dependência psicológica (veja *Desintoxicação*, pág. B440).

Duração: 10 segundos.

Custo: 6 para conjurar. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Controlar Emoções.

Objeto

(a) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 800. (b) Chapéu. Sempre ativo. O usuário não pode remover voluntariamente o objeto e o vício ocorre em 15 minutos. *Custo de energia para criar:* 1.300.

Cativar

Especial; Resistida pela Vontade

O conjurador conta uma história fascinante. Qualquer um que entenda o idioma e preste atenção cai sob a magia, resistindo com Vontade. Uma hora de tempo real passa, mas as vítimas percebem apenas um minuto passando. Qualquer um que resista perceberá o conjurador e suas vítimas paralisadas, embora exames prolongados revelem que estão se movendo muito devagar. Qualquer alvo que seja atacado ou balançado se liberta da magia (no último caso, a vítima recebe um teste de resistência extra por cada segundo que ele está perturbado).

Essa magia nunca pode ser maior do que a perícia de Oratória do conjurador ou Atuação se a história for imitada ou encenada.

Duração: 1 hora (tempo real).

Custo: 3 para conjurar. 3 para manter.

Pré-requisitos: Amnésia, Torpor e Retardar.

Objeto

Cajado, máscara de comediante ou instrumento musical. *Custo de energia para criar:* 500.

Loucura Permanente (MD)

Comum; Resistida pela Vontade-2

Igual à Loucura, mas permanente.

Duração: Permanente.

Custo: 20.

Tempo de operação: 10 minutos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Loucura e IQ 13 ou superior.

Transmissão de Sonho

Comum; Resistida pela Vontade

Como listada em *Magias de Comunicação e Empatia*, pág. 45.

Projeção de Sonho

Comum

Como listada em *Magias de Comunicação e Empatia*, pág. 46.

Memória Falsa

Comum; Resistida pela Vontade

Insira uma única memória falsa simples na mente de um alvo. Esta magia é frequentemente usada para evitar o pagamento de contas, e é considerada altamente ilegal em muitas áreas.

Se a memória implantada entrar em conflito com uma memória real, o cérebro do alvo geralmente se encaixará na nova, deixando-o um pouco confuso, mas convencido. Em caso de conflito direto extremo – "Você se lembra de ter matado o duque" (quando o alvo viu o conjurador matar o duque!) – o alvo deve receber um bônus em seu teste de resistência; o exemplo acima seria +5 para um alvo leal, mas provavelmente apenas +1 para alguém que quisesse matar o duque.

Duração: Variável (veja abaixo). Quando a magia termina, o alvo recebe um segundo teste de resistência, a -1 para cada dia que a magia durou. Se este teste falhar, o alvo acreditará indefinidamente na falsa memória, mas é provável que se lembre da verdade em algum momento imprevisível, talvez como resultado de um choque.

Custo: 3 por uma duração de uma hora ou 8 por um dia inteiro. O custo de manutenção é de 3 por hora, se for conjurada por uma hora, ou 4 por dia, se for conjurada por um dia.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Amnésia e outras seis magias de Controle da Mente.

Objeto

Qualquer objeto. Sempre ativo; o objeto faz com que o usuário se lembre de uma falsa memória especificada quando o objeto é criado. O usuário esquecerá a memória uma hora após o objeto ser removido. *Custo de energia para criar:* 500.

Repelir

Área

Torna a área alvo pouco atraente a todas as criaturas, exceto ao conjurador. Olhares serão evitados, e os personagens que se aproximam sentirão um desconforto intenso, um desejo de estar em outro lugar. A magia resiste a tentar olhá-lo ou aproximá-lo (testar a perícia do conjurador contra a vontade de quem estiver procurando). As vítimas não ficarão cientes da repulsa se puderem agir de maneira sutil (por exemplo, você só se sentiu bem sentado na frente e não no meio...). Este é uma magia sutil, e os Mestres devem fazer o teste em segredo para ver se funciona. Em caso afirmativo, as vítimas não devem ser avisadas "Você não pode olhar para o armário", mas apenas "você não vê nada". A magia faz com que eles pensassem que tinham verificado o armário, ou feito cada pesquisador pensar que outro tinha verificado isto... e assim por diante.

Se um único conjurador usar o Esconder e Repelir, o Mestre não deve verificar os resultados da magia Esconder a menos que alguém penetre na magia Repelir e olhe na direção do conjurador.

Duração: 1 hora.

Custo básico: 3 para conjurar. 3 para manter.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Esconder, Medo e Amnésia.

Objeto

Uma área pode ser permanentemente "repelida" a um custo de energia de 100 vezes o normal.

Pesadelo

Comum; Resistida pela Vontade

Quando conjurada em um alvo adormecido, esta magia causa um pesadelo à escolha do conjurador. O conhecimento dos medos e fobias do alvo dá +2 à perícia efetiva. O alvo recebe um teste de IQ-4 para perceber que o pesadelo foi causado por magia hostil. Se a magia for bem sucedida, o alvo não descansará no sono da noite e, em vez disso, perderá 2 PF. Anular Magia irá parar o pesadelo enquanto estiver ocorrendo, prevenindo a perda de PF. Esta magia também é anulada pela magia Sono Tranquilo.

Se a magia for reformulada na noite seguinte, os efeitos serão cumulativos. Se os PF do alvo cair para zero devido a esta magia, ele entra em coma e perderá 1d PV a cada dia até que ele morra, a menos que Anular magia seja conjurada.

Duração: 1 hora.

Custo: 6.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Visão da Morte, Medo e Sono.

Objeto

(a) Varinha ou cajado que dá o poder de conjurar esta magia. *Custo de energia para criar:* 800. (b) Qualquer objeto. Se o objeto é usado por mais de oito horas por dia, causa um pesadelo de acordo com a magia, mesmo que seja retirado à noite! *Custo de energia para criar:* 500.

Alucinação

Comum; Resistida pela Vontade

As percepções do alvo são confusas. Ele está completamente convencido de que uma coisa que não está presente está lá (ou vice-versa); ele pode ver, ouvir, sentir e assim por diante. Isso é semelhante a uma ilusão em alguns aspectos, mas existe inteiramente na mente do alvo.

A alucinação deve se referir à presença ou ausência de uma única "coisa": uma pessoa que o alvo conhece ou conheceu, uma multidão de foliões, um par de algemas nos pulsos do alvo, um grupo de leões... Se puder ser descrito como uma entidade única (sem uma incrível ginástica), então deve passar. O julgamento do Mestre é final, como de costume.

A alucinação não requer concentração: o alvo fornece, inconscientemente, todo o "realismo" necessário. Concentrando-se, o conjurador pode "direcionar" a alucinação – colocar palavras na boca da pessoa ausente, fazer com que os afetados se dirijam a uma certa direção ou comecem a cantar uma música em particular, etc.

Alucinações impossíveis ou obviamente falsas (um tio morto há muito tempo, por exemplo) são resistidos com um bônus de até +5.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para lançar. 2 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Loucura e Sugestão.

Objeto

(a) Qualquer objeto. Sempre ativo; o objeto causa os efeitos da magia Alucinação. Quando o objeto é criado, o conjurador deve especificar a natureza da alucinação. *Custo de energia para criar:* 1.000. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.200.

Condicionamento (MD)

Comum; Resistida pela Vontade

Da a um alvo um comando, que o alvo deve obedecer. Este deve ser um comando para fazer uma coisa específica. Deve ser razoavelmente possível, na opinião do Mestre. "Destrua todas as árvores neste continente" não é uma ordem legal (pelo menos em um mundo de baixa tecnologia). Até que a condição seja satisfeita ou removida (somente Remover Maldição fará isso), deve ser a primeira prioridade do alvo.

Duração: Permanente até ser cumprido.

Custo: 12.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e pelo menos 10 magias de Controle da Mente, incluindo Comando.

Objeto

Qualquer objeto. Sempre ativo; o objeto coloca um Condicionamento (especificado no momento de sua criação) no usuário. O usuário não pode remover voluntariamente o objeto; se for removido de qualquer maneira, as condições persistirão por um mês, a menos que sejam removidos por Remover Maldição. *Custo de energia para criar:* 2.000.

Sugestão

Comum; Resistida pela Vontade

Incute uma sugestão na mente do alvo. Deve ser uma ideia simples; a linguagem não é uma barreira, a menos que a linguagem do alvo não possa abranger a ideia. Se a sugestão for contra a segurança pessoal do alvo, é Resistida a +5; se for contra as suas crenças, convicções ou conhecimento, é Resistido a +3. O alvo tentará realizar a sugestão ou agir como se a ideia fosse sua.

Duração: 10 minutos.

Custo: 4 para conjurar. 3 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Controlar Emoções e Amnésia.

Objeto

Qualquer objeto. Sempre ativo; o objeto faz com que o usuário tenha uma ideia, especificada quando o objeto foi criado. A sugestão se dissipa uma hora após o objeto ser removido. Custo de energia para criar: 400. (b) Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 500.

Sugestão Coletiva

Área; Resistida pela Vontade

Como sugestão, mas afeta uma área e todos aqueles dentro dela com uma única sugestão.

Duração: 10 minutos.

Custo básico: 4 para conjurar. 2 para manter (raio mínimo é de 2 metros).

Tempo de operação: 1 segundo por ponto de energia.

Pré-requisito: Sugestão.

Objeto

Instrumento musical. O usuário deve ser habilidoso (use o menor nível entre magia e perícias musicais). *Custo de energia para criar:* 1.500.

Loquacidade

Comum; Resistida pela Vontade

O conjurador pode misticamente fazer qualquer coisa que ele disser ser o que o alvo quer ouvir. Seja o que for que o conjurador diga, até mesmo algo sem sentido, ele estará de acordo. No entanto, o conjurador não terá a menor ideia do que o alvo acha que ele está dizendo... Mestres podem dar até +3 nos testes de reação, dependendo de quão habilmente o PJ interpreta isso.

Duração: 5 minutos.

Custo: 2 para conjurar. 1 para manter.

Pré-requisito: Sugestão.

Objeto

Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 650.

Escravizar (MD)

Comum; Resistida pela Vontade

Como a magia Subjugar, mas permanente. O alvo seguirá as ordens do conjurador até que a magia termine ou seja removida. A qualquer momento o conjurador se concentra, ele pode formar uma ligação mental com o alvo para ver através dos olhos do alvo, ouvir através de seus ouvidos e dar ordens.



Custo: 30.

Pré-requisitos: Subjugar e Telepatia.

Grande Alucinação (MD)

Comum; Resistida pela Vontade

Como Alucinação, mas todo o *ambiente* do alvo pode ser falsificado. Ele pode se ver encalhado em um penhasco, em uma rua movimentada da cidade, no meio de um lago, etc. Os únicos limites são o veneno da imaginação do conjurador e o julgamento do Mestre.

Para que quaisquer mudanças significativas ocorram nos novos arredores do alvo, a concentração por parte do conjurador é necessária, conforme a alucinação. Se o jogador mudar dramaticamente as percepções do alvo, o alvo pode receber um novo teste de resistência, por opção do Mestre.

Exemplo: o alvo é "colocado" em cima de um pilar gigante de pedra sobre um lago de lava derretida. Concentrando-se, o conjurador poderia fazer com que o pilar começasse a afundar ou balançar sob os pés do alvo, ou fazer um monstro voador aparecer. Se o conjurador de repente decidisse que a lava se transformaria em um prado verde, no entanto, o alvo receberia um novo teste de Resistência.

Esta magia pode ser usada para efeito positivo; se o alvo for obrigado a percorrer um tronco estreito ao longo de um abismo de trezentos metros, ele poderá achar mais fácil se o tronco se estender apenas através um leito de rio raso...

Duração: 1 minuto.

Custo: 6 para conjurar. 3 para manter.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Alucinação.

Objeto

(a) Qualquer objeto. Sempre ativo; afeta apenas o usuário. Quando o objeto é criado, o conjurador deve especificar a natureza da alucinação. *Custo de energia para criar:* 2.500. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 900.

Condicionamento Permanente (MD)

Comum; Resistida pela Vontade

Da a um alvo um comando contínuo, como "Nunca toque em armas" ou "Mate todos os orcs". Um Condicionamento Permanente não precisa ser razoavelmente possível; pode ocupar o alvo pelo resto de sua vida a menos que seja removida. Somente Remover Maldição irá anular um condicionamento. Uma falha crítica em um Condicionamento Permanente custa ao conjurador um ponto de IQ.

Duração: Permanente.

Custo: 30.

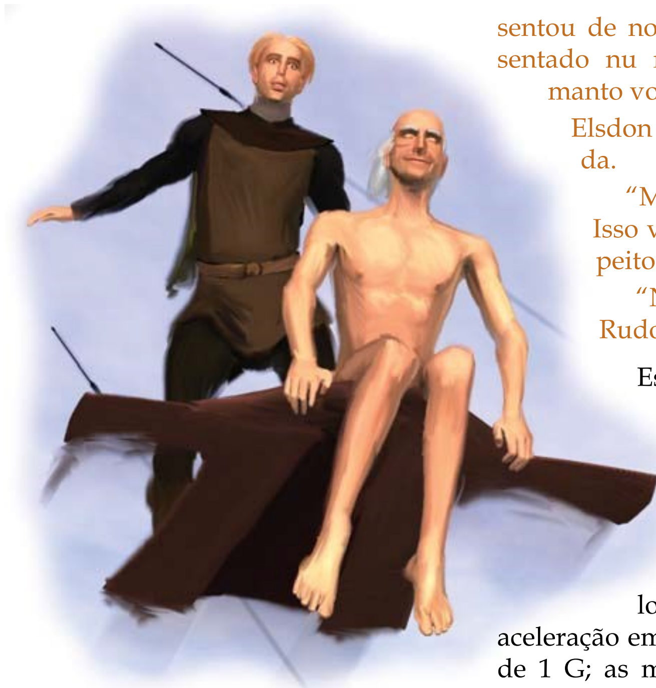
Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e pelo menos 15 magias de Controle da mente, incluindo Condicionamento.

Objeto

Qualquer objeto. Sempre ativo; o objeto coloca um Condicionamento Permanente (especificado no momento de sua criação) em seu usuário. O usuário não pode remover voluntariamente o objeto; se ele for removido, as condições persistirão por um ano, a menos que sejam removidas por Remover Maldição. *Custo de energia para criar:* 4.000.

Capítulo Dezenove
Magias de Deslocamento



Rudolph poderia pensar em melhores maneiras de sair de uma cidade. Isso era precário, instável e, pior do que tudo, indigno.

Uma flecha disparou pela sua esquerda. Felizmente, a guarda da cidade parecia muito confusa com os meios de sua partida para fazer algo para detê-los.

"Elsdon, você tem certeza que este era o único caminho?", Ele perguntou.

"Supondo que você queria vir, sim", o mago respondeu. "Eu poderia ter voado sozinho; eu ainda posso, se você preferir."

"Não, não, tudo bem", Rudolph respondeu apressadamente. Eles navegaram pelas muralhas da cidade, indo para o sul.

"Ei, Rudolph, você se importaria de tirar um sanduíche do meu bolso? Eu vou precisar de um lanche se eu vou voar sobre o rio."

Rudolph aproximou-se da borda do tecido e estendeu a mão para sentir o fundo de seu tapete mágico improvisado. Eventualmente, ele encontrou a massa irregular do bolso de Elsdon e conseguiu extrair um sanduíche ligeiramente esmagado. Ele se sentou de novo e entregou ao mago sentado nu na borda da frente do manto voador.

Elsdon deu uma grande mordida.

"Mm-mm. Pasta de fígado! Isso vai colocar cabelo no seu peito. Quer um pouco?"

"Não, obrigado", disse Rudolph.

Essas magias manipulam fisicamente o alvo ou afetam suas habilidades de movimento.

A menos que indicado de outra forma, as magias de Deslocamento possuem uma aceleração embutida de pouco menos de 1 G; as magias de Deslocamento podem alterar a velocidade de um alvo em até 10 metros por segundo. As magias de Deslocamento são a base de muitas outras magias e encantamentos, incluindo toda a escola de Portal.

Apressar

Comum

Aumenta as pontuações de Deslocamento e Esquiva do alvo em até 3.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para conjurar *por ponto* adicionado ao Deslocamento e à Esquiva do alvo. Metade disso para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Objeto

Sapatos ou joias. Só afeta o usuário. *Custo de energia para criar:* 250 para cada ponto adicionado à pontuação de Deslocamento.

Aporte

Comum; Resistida pela Vontade

Mova objetos físicos sem tocá-los. Esta magia levita seu alvo com Deslocamento 1 – não é rápido o suficiente para causar dano com ele. Os alvos vivos resistem com Vontade.

Duração: 1 minuto.

Custo: Varia com o peso do objeto. Custo para manter é o mesmo.

Peso	*Custo de Energia*
menos de meio quilo	1
até 5kg	2
até 25kg	3
até 100kg	4
a cada 50 kg adicionais	+4

Pré-requisito: Aptidão Mágica 1.

Objeto

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar ou apontar para o alvo. *Custo de energia para criar:* 900.

Cola

Área

Torna a superfície extremamente pegajosa, prendendo alguém que pisa na superfície como se fosse uma Magia Pés Plantados (pág. 36). Se uma vítima resistir com sucesso, ela estará livre para agir até que se mova mais de um metro da sua posição original, e nesse ponto ele ficará preso novamente se ainda estiver na área da Cola.

Duração: 10 minutos.

Custo básico: 3 para conjurar. Mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Apressar.

Objeto

(a) Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 900. (b) Uma área pode ficar permanentemente pegajosa por 100 vezes o custo normal de conjuração.

Ensebar

Área

Torna a superfície extremamente escorregadia. Qualquer um que pisar na superfície deve jogar contra o DX-2 para cada metro que ele se mover dentro da área afetada. Se o teste falhar, ele cai. Outro teste de DX-2 é necessário para se levantar (mas não para se sentar ou ajoelhar). Todos os combates próximos, ataques corpo a corpo e defesas ativas terão -3; outras perícias físicas, incluindo ataques

com projéteis e arremesso de armas, terão -2 devido ao equilíbrio precário. Esta magia também pode ser conjurada em superfícies verticais para impossibilitar a escalada. O Mestre terá que usar seu julgamento para superfícies de inclinação intermediária.

Ao contrário de Camada de Gelo, cujos efeitos são quase idênticos, Ensebar não pode ser vista por meios normais. Além disso, botas de grampos são ineficazes contra uma superfície untada. Ensebar e Cola resistem uma à outra.

Duração: 10 minutos

Custo básico: 3 para conjurar. Mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Apressar.

Objeto

(a) Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 700. (b) Uma área pode ficar permanentemente escorregadia por 100 vezes o custo normal de conjuração.

Estorvar

Comum; Resistida por HT

Como listada em *Magias de Controle do Corpo*, pág. 36.

Desviar Projétil

Bloqueio

Desvia *um* projétil prestes a atingir o alvo – incluindo qualquer magia de projétil. Conta como aparar para fins de combate. Se o conjurador não for o alvo, aplique modificadores de distância como em uma magia Comum. Ataques desviados ainda podem atingir algo além do alvo.

Este também é uma magia de Proteção e Advertência.

Custo: 1.

Pré-requisito: Aporte.

Reter

Bloqueio

Esta magia anula uma projeção de qualquer fonte.

Custo: 1 para cada metro de projeção anulada.

Pré-requisito: Aporte.

Objeto

Calçado ou joias. O objeto deve ter uma imagem de um boi ou de um carvalho. Sempre ativo. *Custo de energia para criar:* 300.

Aumentar Carga

Comum; Resistência Especial

Aumenta o peso de um objeto; o usuário do objeto (se for o caso) resiste usando Vontade. Útil para desacelerar um cavaleiro ou evitar que as coisas sejam levadas pelo vento.

Duração: 10 minutos.

Custo: 1 por 10kg de peso original (ou fração) para dobrar, o dobro para triplicar e dobrar novamente para quadruplicar. Metade disso para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Aporte.

Saltar

Comum

Melhora a capacidade do alvo em pular, aumentando o seu deslocamento básico apenas para fins de salto.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 a 3 para conjurar. Não pode ser mantida. O aumento no deslocamento básico do alvo equivale a duas vezes a energia aplicada à magia.

Pré-requisito: Aporte.

Objeto

Cajado, joias ou calçados. O objeto deve ter uma imagem de um gafanhoto, coelho ou veado. *Custo de energia para criar:* 250 por ponto de bônus de salto que o objeto pode dar (máximo 6).

Levitação

Comum; Resistida por ST ou Vontade

O alvo deve ser um ser vivo. O alvo flutua no ar, movendo-se conforme o conjurador desejar. Mover um alvo levitando requer Concentração, a menos que o conjurador seja o alvo. Deixar um alvo suspenso no ar não requer concentração. Deslocamento máximo para um ser levitando é 3, horizontal ou verticalmente. Um conjurador que levita usa perícias baseadas em DX normalmente; outros alvos use-as com -3.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 por 35kg (mínimo 1kg) para conjurar. Metade (arredondado para cima) para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Aporte.

Objeto

(a) Cajado, varinha ou joias; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 800.

Reduzir Carga

Comum

Reduz o peso de qualquer equipamento que o alvo esteja carregando.

Duração: 10 minutos.

Custo: 3 para redução de 25%; 5 para redução de 50%. Metade disso (arredondado para cima) para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Aporte.

Objeto

Uma mochila que reduz o peso do equipamento contido nela. *Custo de energia para criar:* 300 para redução de 25%; 600 para redução de 50%.

Serralheiro

Comum

Permite a manipulação fina de pequenas peças – por exemplo, o interior de uma fechadura. Adiciona 5 à perícia Arrombamento do alvo, permitindo que ele movimente trancas, etc., sem tocá-las, se ele tiver ferramentas normais disponíveis. Permite que um feiticeiro sem nenhuma ferramenta tente abrir um cadeado em sua perícia Arrombamento normal. Dá um bônus similar para Mecânica e outras perícias em que uma "terceira mão" seria útil.

Duração: 1 minuto (Um minuto permite uma tentativa na média das trancas.) Uma vez aberta, uma tranca permanece aberta até ser fechada.

Custo: 2 para conjurar. 2 para manter.

Pré-requisito: Aporte.

Objeto

Uma chave de ouro, ou um amuleto de ouro em forma de chave. Seu valor intrínseco deve ser de pelo menos $300. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Marcha Lenta

Comum; Resistida por ST

Reduz pela metade da taxa de viagens de longa distância do alvo (pág. B352). Não afeta a taxa de Deslocamento em combate nem a Velocidade Básica.

Duração: 1 dia.

Custo: 3 para conjurar. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Inabilidade ou Debilitar.

Objeto

(a) Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 400. (b) Calçado. O objeto deve ter uma foto de um caracol. Sempre ativo; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 300.

Poltergeist

Projétil; Resistida por HT

Arremessa um objeto escolhido pelo conjurador. O efeito é como se um homem com ST 15 jogasse o objeto (veja *Arremesso*, pág. B349). Quando atinge algo, causa dano por esmagamento. Um teste de DX-4 ou com a perícia Arremesso é necessário para acertar o alvo, que pode se esquivar ou bloquear normalmente. Note que somente o objeto da magia – não o alvo a ser acertado – pode resistir! 1/2D 20, Max 60, Prec 1. Considere a distância do alvo até o conjurador ou do objeto que está sendo arremessada, o que estiver mais longe.

Custo: 1 ponto para um objeto até 5kg (1d de dano); 2 pontos por algo até 10kg (1d+1 de dano).

Pré-requisito: Aporte.

Objeto

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve apontar para o objeto e depois para o alvo. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Marcha Acelerada

Comum

Duplica a velocidade de deslocamento de longa distância do alvo. No final do dia, o alvo perde 10 PF e deve dormir. Esta magia não tem efeito no Deslocamento em combate ou na Velocidade Básica.

Duração: 1 dia de marcha.

Custo: 4. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Apressar.

Objeto

Calçado ou joias. Só afeta o usuário. *Custo de energia para criar:* 400.

Queda Lenta

Comum

Diminui a velocidade de um objeto em queda para 1 metro por segundo. Nenhum dano será sofrido ao aterrissar em uma superfície normal (espetos, etc. ainda causariam metade do dano). Esta magia pode ser conjurada antes que o alvo fique no ar. Se o alvo já está caindo, ele cairá mais 3 metros (assumindo a gravidade padrão de 1G) no segundo normalmente necessário para conjurar esta magia.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 por 20kg de peso. Metade disso para manter.

Pré-requisito: Aporte.

Objeto

Roupas ou joias. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Andar nas Paredes

Comum

Ande nas paredes ou nos tetos como se eles estivessem nivelados. O alvo deve manter pelo menos uma mão ou pé em contato com a superfície; caso contrário, a magia será quebrada. O combate terá -2 para o andador de paredes e seu inimigo por causa dos ângulos estranhos.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 por 20kg mínimo de 2 pontos. Metade disso para manter.

Pré-requisito: Aporte.

Objeto

Joias ou sapatos. O objeto deve conter uma imagem de uma aranha, mosca ou lagarto. Só afeta o usuário. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Objeto Dançante

Comum

Anima um único objeto para realizar trabalhos repetitivos. Ele pode realizar aproximadamente o mesmo tipo de tarefa que um homem de ST 15: um balde pode transportar água de um córrego até um barril, uma vassoura pode varrer um prédio várias vezes, uma besta pode se armar etc. O programa do objeto não pode ser alterado ou responder a eventos... apenas faz o seu trabalho sem pensar. O uso inteligente de Conexão pode fazer com que o Objeto Dançante responda efetivamente às situações, mas isso requer um pensamento cuidadoso.

Duração: 1 hora.

Custo: 4 para conjurar. 2 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Aporte.

Objeto

Esta magia pode se tornar permanente em qualquer objeto. *Custo para criar:* 400 de energia, $500 em ingredientes mágicos. O objeto deve ser "lembrado" de sua programação uma vez por dia enquanto o encantamento está acontecendo.

Golpe Distante

Comum

Ataca um alvo à distância. O conjurador escolhe uma única arma corpo a corpo que, durante a magia, ganha alcance infinito apenas em relação ao alvo. A arma deve ser uma que dê golpes – as manoplas de bronze tudo bem, mas um garrote não! Enquanto o alvo estiver dentro da linha de visão do conjurador, a arma do conjurador pode atingi-lo. O alvo defende normalmente (esquiva, bloqueio, aparar), como se um duplo invisível do conjurador estivesse envolvido com ele.

O próprio corpo do conjurador (para socar, morder e chutar) conta como uma arma para propósitos desta magia. Se o alvo *entrar* no alcance real da arma, regras normais serão aplicadas.

A arma não se estica ou salta da mão do conjurador; a força do golpe é transmitida magicamente. Aplique modificadores de ataque à distância padrão (pág. B548) aos ataques do conjurador.

Note que as propriedades mágicas da arma (por exemplo, Arma Flamejante) ou do conjurador (por exemplo, magias de Corpo a Corpo) *não podem* ser usadas através desta magia!

Duração: 5 segundos.

Custo: 3. O mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Aporte.

Objeto

Cajado ou outra arma. *Custo de energia para criar:* 1.000 por meio quilo de peso da arma (mínimo meio quilo).

Chave-Mestra

Comum; Resistida por Trava Mágica

Abre as fechaduras magicamente. Uma magia Trava Mágica recebe um teste para resistir à Chave-Mestra. Quaisquer modificadores para a dificuldade da tranca que se aplicariam à perícia Arrombamento também afetam esta magia.

Duração: Uma vez aberta, uma trava permanece aberta até ser fechada.

Custo: 3. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Ou Aptidão Mágica 2 *e* Aporte ou Serralheiro.

Objeto

Uma chave de platina ou um amuleto de platina na forma de uma chave. Seu valor intrínseco deve ser de pelo menos $800. *Custo de energia para criar:* 2.000.

Manipular

Comum

Permite a manipulação de itens maiores do que o permitido pela magia Serralheiro. Cordas podem ser soltas, maçanetas viradas, facas afiadas, manivelas giradas, etc. O conjurador não precisa tocar o alvo. Qualquer atividade complexa o suficiente para exigir uma penalidade de DX dá a mesma penalidade a essa magia.

Duração: 1 minuto (Isso permite desatar um nó médio.)

Custo: 4 para conjurar e 3 para manter para cada 5kg manipulados.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Serralheiro.

Objeto

Varinha, cajado ou luva. *Custo de energia para criar:* 600.

Retardar

Comum; Resistida por HT

Retarda bastante o alvo; com efeito, o alvo tem um nível de Padrão de Tempo Reduzido durante o efeito da magia.

Duração: 10 segundos.

Custo: 5 para conjurar. 4 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Apressar e Estorvar.

Objeto

(a) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.000. (b) Calçados ou joias. Sempre ativo. *Custo de energia para criar:* 500.

Desatar

Comum; Resistência Especial

Desata nós e fixações de qualquer tipo que normalmente poderiam ser desfeitas manualmente (mas não fechadas). Um sucesso crítico até mesmo desfaz a correspondência em suas conexões de componentes! Útil para sub-repticiamente roubar alguém de brincos, colares, etc. Irá desarmar arcos, desabotoar camisas, desamarrar corpetes, desatar correias...

Custo: 3 para uma única fixação, mais uma para cada alvo extra dentro de um metro; 6 irá desfazer tudo em um raio de um metro, mas uma pessoa nessa área resiste com sua vontade.

Itens mais pesados podem ser desfeitos por um custo proporcional. Por exemplo, se um mago é acorrentado, ele pode querer desfazer um elo da corrente, dobrando-o. O Mestre decide que seria necessário ST 20 (força duas vezes o normal) para abrir um elo manualmente. Portanto, o custo para desfazer esse elo é duas vezes o normal ou 6.

Pré-requisito: Serralheiro.

Objeto

(a) Varinha, cajado ou luva. Só afeta o usuário; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 400. (b) Amuleto concedendo imunidade à magia Desatar. *Custo de energia para criar:* 40.

Faca Alada

Projétil

Magicamente arremessa qualquer arma. A arma é o "objeto" para fins de distância ao determinar se a magia é bem sucedida. 1/2D 20, Max 40, Prec 1. Se ele acertar, ele causará o dano que causaria se fosse arremessado por um homem de ST 15. O dano de arremesso básico para esse ST é 1d+1; O dano básico do balanço é 2d+1.

Custo: 1 por meio quilo do peso da arma. Custo duplo para uma arma que normalmente não é arremessada (como uma espada larga).

Pré-requisito: Poltergeist.

Objeto

Qualquer arma. Ao comando do portador, a arma saltará de sua mão ou de sua bainha para voar em um alvo. Isso é considerado uma manobra de ataque, realizada com DX igual ao poder do objeto. *Custo de energia para criar:* 300 por meio quilo de peso da arma – custo mínimo de 300.

Voo (MD)

Comum

Voe pelo ar sob seu próprio controle, sem asas, com Deslocamento 10. A velocidade de voo é reduzida normalmente por sobrecarga. Um personagem voador pode se mover e lutar normalmente, e tem uma vantagem de combate se estiver acima de seus inimigos (pág. B402).

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para conjurar. 3 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Levitação.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 2.500.

Passo Leve

Comum

Caminhe sobre qualquer superfície (que deve suportar seu peso) sem deixar traços, impossibilitando o rastreamento. Se a vegetação estiver presente na superfície, alguns vestígios da pessoa permanecerão, tornando o rastreamento possível a uma penalidade de -8. Essa magia também impedirá que o alvo dispare armadilhas de pressão e afins.

Duração: 10 minutos.

Custo: 4 para conjurar. 1 para manter. Se o conjurador também conhecer Esconder Rastros, um ponto extra de energia para conjurar e manter garantirá que até mesmo a vegetação não tenha nenhum vestígio da passagem do alvo.

Pré-requisitos: Aporte e Moldar Terra.

Objeto

Calçados; o objeto deve ter uma imagem de uma corça. Afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 400.

Deslizar

Comum; Resistida pela Vontade

Desça uma ladeira como se estivesse esquiando. O alvo usa a perícia Esqui, por predefinição, se necessário; avalie uma penalidade de -2 por não ter poles para guiar a si mesmo. A magia funciona igualmente bem em todos os tipos de superfícies (areia, grama, pedra...), mas o alvo ainda tem que evitar qualquer obstáculo!

Abaixo de uma boa inclinação, o alvo pode sustentar um Deslocamento igual à perícia Esqui do alvo podendo ser sustentada com relativa segurança. Deslocamento de Pico, em condições extremamente boas, é igual a duas vezes a sua perícia Esqui. No nível do solo, a magia é um incômodo; o alvo é constantemente afetado como se ele tivesse acabado de entrar em uma área Ensebada!

Duração: 1 minuto.

Custo: 2. O mesmo custo para manter.

Pré-requisitos: Aporte e Ensebar.

Objeto

Joias ou calçado. O objeto deve ter uma imagem de uma lontra. Só afeta o usuário. *Custo de energia para criar:* 350.

Tapete Voador (MD)

Comum

Transforma um tapete (ou qualquer outro objeto em que alguém possa razoavelmente ficar em pé ou dentro dele – caldeirão, cadeira, toalha, vassoura, etc.) em um veículo voador. Ele estará sob o comando da primeira pessoa a subir a bordo. Se houver vários seres já a bordo quando a magia for conjurada, faça uma Disputa Rápida de Vontade para ver quem fica com o controle; o conjurador (se a bordo) recebe um bônus de +5 nesse teste. Se o piloto sair do tapete, faça outra disputa rápida entre os passageiros restantes para ver quem fica no controle.

O Deslocamento máximo do tapete é igual à perícia efetiva do conjurador e pode ser pilotado com uma curva de 1 G sem necessidade de testes de perícia (pág. B466). Use a perícia Pilotagem (Contragravidade) (pág. B217) para controlar o tapete.

Em geral, um piloto não pode cair de um tapete voador, a menos que ele pule deliberadamente ou seja derrubado por um obstáculo (como um galho de árvore) ou ataque; o tapete mantém seus pilotos a bordo com segurança através de uma combinação de manobras mágicas e ágeis. Um tapete voador não se inclina, dobra ou curva-se; a magia fornece especificamente uma plataforma estável e nivelada (o que dificulta o voo através de lacunas estreitas). Qualquer piloto envolvido em atividades extenuantes, como lutas, deve fazer um teste de DX todo turno para evitar cair (o Mestre pode modificar este teste dependendo da atividade). Em todos os outros aspectos, trate qualquer um que esteja lutando em um tapete voador como se estivesse no solo (ignore as regras especiais para os combatentes em voo na pág. B548). Personagens que apontam uma arma de projétil de um tapete em movimento só podem receber o bônus de Prec; com o objetivo de turnos extras não dá mais bônus. É claro, alguém lutando de uma vassoura ou cadeira voadora estaria sujeito às penalidades habituais por estar sentado (pág. B547).

Mestres generosos podem estipular que, após o conjurador cancelar a magia, o transporte permanece no ar por 2d+2 segundos, balançando mais com cada momento que passa. Isso *às vezes* permite um pouso seguro e acidentado.

Duração: 10 minutos.

Custo: 1 por 30cm quadrados de superfície. Cada metro quadrado levará cerca de 30kg (ou menos, de material frágil). Metade disso para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Ou Aptidão Mágica 2 e Andar no Ar ou Voo.

Objeto

Um tapete pode ser permanentemente encantado por 200 vezes o custo de conjuração.

Voo do Falcão (MD)

Comum

Uma magia de voo muito rápido. O alvo tem um Deslocamento de 40 (130km/h) sem ônus; sobrecarga reduz o Deslocamento normalmente. O alvo pode se mover e lutar normalmente, e tem uma vantagem de combate se estiver acima de seus inimigos (pág. B402).

Duração: 1 minuto.

Custo: 8 para conjurar. 4 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Voo.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 3.000.

Mão Mágica

Comum

Como listada em *Magias de Reconhecimento*, pág. 104

Corpo Etéreo (MD)

Comum

O alvo se torna etéreo e pode se mover através de objetos sólidos e criaturas como se eles não estivessem lá. Suas roupas se tornam etéreas, mas não seu equipamento. Ele não pode empunhar armas ou mover coisas, e não precisa respirar, comer ou beber enquanto está etéreo. Ele, na maioria dos aspectos, se tornou um fantasma. Ele pode ser visto, embora tenha uma aparência translúcida e possa ser ouvido se ele falar.

Ataques físicos e a maioria das magias não podem afetar alguém que é etéreo. No entanto, qualquer magia das Escolas de Comunicação e Empatia ou Controle da Mente tem efeito normal em uma pessoa etérea e é Resistido a -2! Da mesma forma, as magias necromânticas que afetam a mente ou a alma terão efeito normal e serão Resistidos em -2.

Indivíduos etéreos podem usar magia, mas a -5 na perícia; o plano etéreo parece ser uma área de baixo mana. Corpos etéreos podem se interpenetrar e não podem ferir um ao outro, exceto com magias, como acima.

Duração: 10 segundos.

Custo: 8 para conjurar. 4 para manter.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Corpo de Ar ou seis Magias de Deslocamento.

Objeto

(a) Cajado, varinha, joalheria ou capa; afeta apenas o usuário. Uma desvantagem severa é que, com a exceção da capa, o objeto cai do conjurador assim que a magia é conjurada! *Custo de energia para criar:* 3.000 (8.000 para a capa). (b) Gema que brilha e vibra quando qualquer ser etéreo está a 50 metros. *Custo para criar:* Uma gema no valor de $500 e 100 de energia.

Acelerar (MD)

Comum

Acelera muito o alvo. Com efeito, o alvo tem um nível de Padrão de Tempo Alterado (pág. B75) durante o efeito da magia.

Duração: 10 segundos.

Custo: 5. Não pode ser mantida; deve ser reformulada. No final da magia, o alvo também perde 5 PF (a menos que o conjurador seja o alvo).

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, IQ 12 ou superior e Apressar.

Objeto

Sapatos ou joias; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 2.000. O objeto custa ao usuário 5 PF para cada 10 segundos de efeito.

Puxar

Comum

Quando conjurada em um único ponto, isso cria uma zona de "atração". Objetos (incluindo seres vivos) são puxados para o ponto central com Deslocamento 1 por uma força que aumenta à medida que se aproxima dela. Os seres vivos podem "resistir" com uma Disputa Rápida de ST a cada segundo. A puxada tem um ST igual a duas vezes a energia colocada na magia no centro, reduzida em 1 para cada metro de distância. A magia não tem nenhum efeito em objetos com mais de 20 vezes o seu ST. Note que, para arrastar um ser humano comum (peso de 70kg) ao longo de um piso comum, a magia teria que ter um ST de pelo menos 8.

Esta magia só pode ser conjurada em um ponto no espaço ou no chão, não em objetos ou criaturas. Uma pequena pilha de objetos soltos, poeira, folhas mortas, pequenos insetos, etc, geralmente se forma no centro.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para cada 2 ST de "atração".

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e pelo menos quatro magias de Deslocamento, incluindo Levitação.

Objeto

(a) Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 250. (b) Uma área pode ser permanentemente atraída por 100 vezes o custo de conjuração.

Afastar

Comum

Como Puxar, exceto que a força agora repele os objetos em vez de atraí-los.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 por 2 ST de "repulsão" do ponto central.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e pelo menos quatro magias de Deslocamento, incluindo Levitação.

Objeto

(a) Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 250. (b) Uma área pode ser permanentemente repelida por 100 vezes o custo de conjuração.

Nadar

Comum

Mova-se através da água com Deslocamento normal (reduzido normalmente por sobrecarga). O alvo está no controle total de seu próprio movimento, e pode agir e lutar sem as penalidades normais para o combate subaquático. Esta magia não fornece as necessidades respiratórias do alvo! No entanto, o alvo faz automaticamente todos os testes de Natação, independentemente de fadiga ou carga, a menos que seja realmente arrastado totalmente sob a água.

Esta também é uma magia de Água.

Duração: 1 minuto.

Custo: 6 para conjurar. 3 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Moldar Água e Levitação.

Objeto

Cajado, varinha, joias ou capa. O objeto deve ter uma imagem de um elegante peixe. Só afeta o usuário. *Custo para criar:* 1.000 de energia.

Teleporte (VH)

Especial

Instantaneamente move o conjurador para outro local. No entanto, quanto mais longe estiver o alvo, mais energia será necessária e maior será a penalidade de perícia, como segue:

Normalmente, você só pode se teleportar para um lugar que esteja olhando ou com que esteja familiarizado. *Penalidades:* -2 para um lugar que você tenha "visto" somente através da mente ou memórias de outro, ou via televisão; -2 para um lugar que você não tenha visto dentro de um mês (exceto, talvez, sua própria casa!); e -1 a -3 para um lugar visto apenas brevemente.

Esta magia também é perigosa. Se você falhar no seu teste em 1, você recebe 1d de dano e chega ao seu destino fisicamente atordoado (teste HT para recuperar-se). Se você perder sua jogada por mais de 1, você não sofrerá nenhum dano físico – mas você irá para outro lugar. A localização fica a cargo do Mestre! Uma falha crítica com esta magia pode enviar o conjurador para qualquer lugar que o Mestre gostar – torne isso interessante! – *e* causa lesões físicas, desde que não mate o conjurador completamente.

Até mesmo um teleporte bem sucedido pode ser confuso. Um mago deve rolar contra sua perícia Percepção do Corpo (pág. B2015) para atuar no mesmo turno no qual ele se teleportou. Um teste falho significa desorientação – nenhuma ação, exceto a defesa, é possível naquele turno. Uma falha crítica significa que ele cai, fisicamente atordoado. Um teleportador chega na mesma posição em que ele começou. Ele pode estar de frente para uma direção diferente, mas isso torna mais provável que ele fique desorientado na chegada: -2 para mudar de direção, -5 para ir de vertical para horizontal ou vice-versa!

Distância	*Custo*	*Penal. de Perícia*
Até 10 metros	3	0
11-20 metros	4	-1
21-100 metros	5	-2
101-500 metros	6	-3
501 a 2.999 metros	7	-4
3km a 15km	8	-5
16km a 159km	9	-6
160km a 1599km	10	-7
Distância ×10	+1	-1

Qualquer coisa carregada pessoalmente, até um peso "pesado", vai com você. Você também pode levar uma pessoa com você de mãos dadas, se o peso adicional não exceder seu limite de carga "pesado". Em um teste com falha, eles sofrem os mesmos efeitos que você.

Esta também é uma magia de Portal.

Pré-requisitos: IQ 13 ou melhor e pelo menos uma magia de 10 escolas diferentes, ou Voo do Falcão.

Objeto

Cajado ou varinha; utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 3.000. Um objeto que só levará o usuário a um local predeterminado custa 2.000 para ser criado; o conjurador deve estar muito familiarizado com esse lugar.

Teleportar Outros (MD)

Comum; Resistida por Vontade+1

O mesmo que Teleporte, exceto que o conjurador não se move, e o alvo pode ser qualquer coisa ou alguém. Uma parte de um objeto não pode ser teleportada; nem um objeto sólido pode ser teleportado para outro objeto sólido.

Separar dois objetos conectados carrega uma penalidade definida pelo Mestre; tirar a rolha de um pote pode ser de -1, enquanto teleportar uma porta trancada de seu batente pode ser de -5. Joias ou roupas sendo usadas, ou um objeto segurado firmemente por outra pessoa, terá -5 para teleportar para longe, e o portador pode tentar um teste de resistência.

Esta também é uma magia de Portal.

Custo: Custos e penalidades de perícia são como Teleporte, com os seguintes multiplicadores:

Peso	*Multiplicador*
Menos de 5kg	×1/2
5-24kg	×1
25-49kg	×2
50-100kg	×3
Um múltiplo adicional para cada 50kg depois disso.	

As consequências de uma jogada perdida são semelhantes, mas objetos inanimados são menos propensos a sofrer danos físicos. Se um alvo sapiente resiste ao teste, o conjurador não sofre nenhum outro efeito que não seja o gasto de energia.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Teleporte.

Objeto

Cajado ou varinha; utilizável apenas por magos. O usuário deve apontar primeiro para o alvo e depois para o destino desejado; isso leva um segundo e não pode ser apressado. *Custo de energia para criar:* 3.000.

Translocação

Bloqueio

Evita um ataque se teleportando instantaneamente para fora de seu caminho e para um local aberto nas proximidades. Um local não está aberto se alguém estiver nele; qualquer obstrução menor está "aberta" para o propósito desta magia.

O conjurador pode Translocar para qualquer ponto desocupado dentro de 3 metros, em qualquer direção. A direção do conjurador permanece inalterada. O conjurador deve jogar contra sua perícia Percepção do Corpo para agir no seu próximo turno (pág. B215). Se não houver pontos abertos em um raio de 3 metros, a magia falhará. Para fins de combate, o "translocação" é tratada como uma esquiva que é bem sucedida automaticamente se o teste de magia for feito.

Uma falha crítica nessa magia é tratada como uma falha crítica no Teleporte, exceto que o conjurador raramente ultrapassa 1,5km.

Esta também é uma magia de Portal.

Custo: 2.

Pré-requisito: Teleporte.

Objeto

Roupas ou joias. *Custo de energia para criar:* 800.

Translocar Outro (MD)

Bloqueio

Como Translocação, mas utilizável nos outros.

Esta também é uma magia de Portal.

Custo: 2.

Pré-requisito: Translocação.

Objeto

Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.600.

Farol

Área

Como listada em *Magias de Portal*, pág. 83.

Rastrear Teleporte

Informação; Resistido pela magia alvo

Como listada em *Magias de Portal*, pág. 84.

Jornada Rápida (MD)

Especial

Como listada em *Magias de Portal*, pág. 82.

Desviar Teleporte (MD)

Bloqueio; Resistido pela magia alvo

Como listada em *Magias de Portal*, pág. 84.

Turbilhão

Área; Resistida por HT

Como listada em *Magias de Ar*, pág. 26

Liberdade

Comum

Concede um bônus ao uso de perícias ou atributos do alvo para manter ou recuperar sua liberdade de movimentos. Casos típicos incluem: disputas de DX ou ST para evitar serem agarrados, se libertarem ou fugir; usando Fuga ou Arrombamento; saltar ou escalar paredes de contenção; dobrar barras ou forçar portas; resistindo a magias de Cola, Levitação ou Paralisia, e assim por diante.

O magia *não* ajuda com Camuflagem, Disfarce ou Furtividade; magias de Controle da Mente; esquivando-se de projéteis; usando Arrombamento, Escalada ou Salto para *entrar* em algum lugar, e assim por diante. O julgamento do Mestre é final.

Esta também é uma magia de Proteção e Advertência.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 por ponto de bônus (bônus máximo +5). Mesmo custo para manter.

Pré-requisitos: Pelo menos três magias de cada um das escolas de Controle do Corpo, Deslocamento, Proteção e Advertência.

Objeto

Joias ou roupas. Sempre ativo. O usuário fica muito difícil de segurar, manter em correntes ou atrás das grades... Um objeto raro! *Custo de energia para criar:* 500 por ponto de bônus.

Andar nas Nuvens

Comum

Ande nas nuvens (incluindo bancos de névoa) como se fossem sólidas. Se o alvo cair por qualquer motivo (por exemplo, lesão), a magia está quebrada! Se a magia for reformulada imediatamente, o alvo cairá por apenas um segundo (cerca de 5 metros); se ele ainda estiver no meio da nuvem, ele terá que "cavar" sua saída, o que levará cerca de 5 segundos. Se ele já estiver na nuvem, muito ruim!

Esta é também uma Magia do Clima.

Duração: 1 hora.

Custo: 3 para conjurar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Andar no Ar e Andar na Água.

Objeto

Cajado, varinha, joias ou sapatos. As joias e sapatos afetam apenas seus usuários. *Custo de energia para criar:* 500.

Saltar Nuvens (MD)

Comum

Viaje grandes distâncias com alguns movimentos. O alvo vira para o céu e pula para o seu destino usando nuvens como trampolins. Saltar nas Nuvens só pode ser conjurada ao ar livre.

Cada conjuração desta magia carrega o objeto até 160km, mais 160km por nível de perícia acima de DX em Acrobacia. Se não houver nuvens no céu (uma ocorrência frequente em desertos), o alvo não pode ir além de 160km. As tempestades irão bloquear o caminho do alvo. Um teste de Acrobacia é necessária a cada 160km, a uma penalidade igual ao nível de carga do alvo. Em caso de falha, o alvo cai 3d×3 metros (pág. B431) e aterrissa em um local aleatório ao longo do caminho pretendido – Queda Lenta salvará o alvo de dano, mas a magia Saltar Nuvens ainda está quebrada.

Esta é uma magia vertiginosa; ao chegar ao seu destino (ou ao falhar no seu teste de Acrobacia), o alvo ficará fisicamente atordoado, a menos que possa testar sua perícia Percepção do Corpo (pág. B2015) com -1 por 160km percorridos.

Esta também é uma magia do Clima.

Duração: 1 segundo por 160km.

Custo: 7 para conjurar. Não pode ser mantida.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, e Andar nas Nuvens .

Objeto

(a) Calçado. O objeto deve ter uma figura de nuvem. *Custo de energia para criar:* 4.000. (b) Joias, varinha ou cajado. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 3.000.

Capítulo Vinte
Magias Necromânticas

Severin gargalhou com seu próprio gênio quando seus zumbis puxaram barris para fora da caverna profunda onde estavam guardados. Logo eles veriam quem era um verdadeiro necromante. Um ano atrás, ele levantou uma pilha de zumbis e prontamente embalou os corpos em barris cheios de sal. Até agora, ele deveria ter três dúzias de zumbis mumificados – duros e de couro, não frágeis ou podres. *Meus asseclas durarão décadas*, ele pensou. *Eu vou ter um exército em pouco tempo*.

Ele não podia esperar mais. Pegando uma espada de seu guarda-costas zumbi, ele quebrou um barril. O sal se espalhou pelo chão, revelando... ossos.

Os ossos levantaram-se devagar enquanto Severin olhava horrorizado. Um esqueleto? Ele quebrou outro barril e outro. Uma figura esquelética se levantou de cada um. Esqueletos! Frágeis, estúpidos, inúteis! Como isso poderia ser? Como isso não funcionou?

Um movimento deslizante chamou sua atenção no sal. Ele se inclinou e pegou um pequeno inseto cinzento da pilha. Enquanto ele espiava, ele tremeu de raiva. Era um besouro-chorão dos Grandes Salares, a milhares de quilômetros de seu solo nativo. Ele conhecia apenas um homem que pensaria em tal truque, e que tinha os meios para convocar vermes através daquela distância.

"Felix Magister", ele rosnou. "Eu terei seu crânio na minha cama."

Essas magias lidam com a morte, os mortos e os espíritos. Elas afetam cadáveres e espíritos de todas as raças, salvo indicação em contrário em uma descrição racial. A magia necromântica é quase sempre proibida, além das magias básicas que os caçadores de demônios e curandeiros usam. Necromantes, portanto, tendem a viver em sigilo.



Visão da Morte

Comum

O alvo vê uma aparição vívida de sua própria morte. Esta pode ser uma visão do futuro ou uma visão falsa de outro futuro possível – mas é sempre arrepiante. O alvo fica mentalmente atordoado até que ele possa fazer seu teste de IQ para se livrar dos efeitos da magia. Esta magia também pode ser *útil* para o alvo, apontando um perigo possivelmente fatal.

Duração: 1 segundo.
Custo: 2.
Tempo de operação: 3 segundos.
Pré-requisito: Aptidão Mágica 1.

Objeto

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. O objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 600.

Descanso Final

Comum

Como listada em *Magias de Cura*, pág. 89.

Perceber Espíritos

Informação; Área

Encontre quaisquer fantasmas, espíritos, mortos-vivos ou entidades sobrenaturais similares dentro da área de efeito. Em um bom teste, dá uma impressão geral de que tipo de ser está presente. O conjurador pode, no momento da conjuração, limitar a magia a um tipo específico de entidade ou excluir um determinado tipo.

Custo básico: 1/2 (mínimo 1).
Pré-requisitos: Ou Aptidão Mágica 1 e Perceber Vida ou Visão da Morte.

Objeto

(a) Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 100. (b) Gema que brilha ou vibra quando os espíritos estão dentro de seu raio de detecção. *Custo de energia para criar:* 100 para um raio de detecção de 1 metro, 200 para um raio de 2 metros e assim por diante.

Espíritos da Caveira

Um espírito de caveira é uma forma fantasmagórica e vaporosa, criada a partir da força vital que permanece ao redor da caveira de um ser sapiente. Os espíritos da caveira obedecem ao ser que os evocou sem questionar. Eles não podem raciocinar, mas às vezes podem ser confundidos.

Espírito da Caveira

234 pontos

Modificadores de Atributos: ST-10 [-100]; DX+4 [80].

Modificadores de Características Secundárias: MT -5; PV +20 [40].

Vantagens: Não Respira [20]; Não Come Nem Bebe [10]; Não Dorme [20]; Imunidade a Danos Metabólicos [30]; Tolerância a Lesões (Difuso) [100]; Ataque Tóxico 2 pts (Impossível Aparar, -5%; Ataque Irresistível, +300%; Ataque Corpo a Corpo, Alcance C, -30%) [11]; Idade Imutável [15].

Características: ST fixo.

Perícias: Ataque Inato (E) DX + 3 [8] -17.

Convocar Espírito

Informação; Resistida pela Vontade do espírito

Fale com o espírito de uma pessoa morta. O alvo resiste a -5 se ele era um amigo do conjurador. Se a magia for bem sucedida, o alvo responderá a uma pergunta, até onde ele sabe, a partir do momento em que ele morreu, e mais uma por minuto enquanto ele permanecer.

Se a magia falhar, o conjurador (ou grupo cerimonial) não pode convocar esse espírito novamente por um ano. Uma falha crítica significa que o conjurador evocou um espírito maligno, que mente deliberadamente.

Modificadores: -5 se você não souber o nome completo do alvo. -1 se já passou mais de uma semana desde a morte da pessoa, -2 se mais de um mês, -3 se mais de um ano, -4 se mais de 10 anos, -5 se mais de 50 anos e -6 se mais de 500 anos.

Duração: 1 minuto.

Custo: 20 para conjurar. 10 para manter. Divida pela metade estes custos se a magia for conjurada no local da morte *ou* sobre o cadáver da pessoa que está sendo contatada; divida por quatro estes custos se ambas as condições forem satisfeitas.

Tempo de operação: 5 minutos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Visão da Morte.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. O objeto não dá a habilidade de conjurar a magia, mas dá +2 à perícia. *Custo de energia:* 1.000.

Animação (MD)

Comum

Evoca um espírito (IQ 9) para animar uma estátua, pintura ou outro objeto existente. O objeto que é animado deve retratar ou representar um humano ou animal. Suas habilidades e atributos dependem do seu corpo. Isso é inteiramente da responsabilidade do Mestre – por exemplo, uma pintura pode falar, mas não se movimentar enquanto uma estátua pode deixar sua base e se mover livremente. Dentro de suas limitações, o objeto animado seguirá as ordens verbais do conjurador; não tem julgamento e cumprirá suas ordens com precisão. Ao contrário de um golem (pág. 59), ele não pode ser instruído a seguir as ordens de outra pessoa.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3, multiplicado pelo MT+1 para objetos maiores que o tamanho humano. Metade disso para manter. Custo duplo para animar pedra; triplo para animar metal.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Convocar Espírito.

Despertar Espírito do Ofício

Comum

Como listada em *Magias de Fazer e Quebrar*, pág. 115.

Roubar Energia

Comum

Tira os PF do alvo para restaurar sua própria fadiga perdida. O alvo deve estar disposto ou totalmente impotente (por exemplo, amarrado ou inconsciente). O conjurador deve tocar o alvo. Isso funciona apenas com alvos vivos e sapientes! A magia para quando os PF do conjurador é totalmente restaurado, quando o conjurador decide parar ou quando os PF do alvo atinge 0 e o alvo fica inconsciente.

Duração: Permanente.

Custo: Nenhum para o conjurador! Para cada 3 PF tirados do alvo, o conjurador recupera 1 PF.

Tempo de operação: 1 minuto para cada 3 PF drenado do alvo.

Pré-requisito: Cura Superficial.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. O usuário e o objeto devem tocar a vítima. *Custo de energia para criar:* 800.

Roubar Vitalidade

Comum

Tira os PV do alvo para curar seus próprios ferimentos. O alvo deve estar disposto ou totalmente desamparado; o conjurador deve tocar o alvo. Isso funciona apenas com alvos vivos e sapientes! A magia para quando os PV do conjurador é totalmente restaurado, quando o conjurador decide parar ou quando os PV do alvo alcança -1 (o que automaticamente mata o alvo).

Duração: Permanente.

Custo: Nenhum para o conjurador! Para cada 3 PV tirados do alvo, o conjurador recupera 1 PV.

Tempo de operação: 1 minuto para cada 3 PV drenados do alvo.

Pré-requisito: Roubar Energia.

Objeto

(a) Cajado, varinha ou joia. O usuário e o objeto devem tocar a vítima. Utilizável apenas por um mago. *Custo de energia para criar:* 1.500. (b) Qualquer objeto. Reduz os PV do usuário em 1 a 5 enquanto está sendo usado. O usuário recupera os PV perdidos quando o objeto é removido. *Custo de energia para criar:* 200 por PV perdido.

Materializar

Especial; Resistida por ST ou IQ

Esta magia é usada por fantasmas e outros espíritos que normalmente não podem tornar-se visíveis para os seres no mundo físico.

A magia também pode ser usada por um mago para forçar um espírito a se materializar; nesse caso, o fantasma resiste com o melhor de seu ST ou IQ.

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para conjurar. 5 para manter.

Pré-requisito: Convocar Espírito.

Solidificar

Especial; Resistida por ST ou IQ

Esta magia é usada por espíritos insubstanciais para tornarem-se tangíveis e afetar objetos e criaturas no mundo substancial. Um espírito tangível é em todos os aspectos como um ser físico normal. A magia também pode ser usada por um mago para forçar um espírito a solidificar; Nesse caso, o fantasma resiste com o melhor de seu ST ou IQ.

Duração: 1 minuto.

Custo: 50 para conjurar. 10 para manter.

Pré-requisito: Materializar.

Afetar Espíritos

Comum

Quando conjurada em uma pessoa ou objeto, esta magia permite que o alvo interaja com espíritos incorpóreos como se fossem sólidos. Uma arma com essa magia pode prejudicar um espírito insubstancial.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para conjurar. 2 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Solidificar.

Objeto

Esta magia não pode ser encantado em um objeto, mas veja Arma Fantasma (pág. 65).

Enfraquecer Sangue

Comum; Resistida por HT

Como listada em *Magias de Controle do Corpo*, pág. 40.

Espírito da Caveira

Comum

Convoca um assassino fantasma para executar as ordens do conjurador (veja box, pág. 150). Requer o crânio de uma criatura sapiente, que é destruída na conjuração.

Duração: O espírito dura 24 horas, a menos que seja destruído primeiro.

Custo: 20.

Pré-requisitos: Quatro outras magias Necromânticas.

Objeto

O crânio de uma criatura sapiente. Qualquer usuário pode invocar o espírito da caveira dizendo uma senha (escolhida pelo conjurador quando a caveira é encantada). A caveira então desintegra-se e o espírito aparece como acima. *Custo de energia para criar:* 40.

Espantar Espírito

Comum; Resistida pela Vontade

Faz com que um único alvo em forma de espírito se afaste do conjurador. O conjurador deve poder ver o alvo. O alvo se afasta do conjurador no seu Deslocamento máximo atual até que a magia termine ou o conjurador o perca de vista. O alvo não pode atacar o conjurador durante esse tempo; isso inclui o uso de poderes especiais e magias.

Se o espírito possuir uma entidade viva, Espantar Espírito não forçará o espírito a sair do hospedeiro. Em vez disso, o espírito fugirá usando o corpo do hospedeiro.

Duração: 10 segundos.

Custo: 4 para conjurar. 2 para manter. Cada ponto de energia extra na conjuração reduz a resistência do espírito em 1.

Pré-requisitos: Medo e Perceber Espírito.

Objeto

Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 350.

Zumbi

Comum

O alvo desta magia deve ser um corpo morto relativamente completo. A natureza e condição do cadáver determina a natureza da criatura morta-viva produzida. O cadáver animado se torna um servo morto-vivo do conjurador. Seus atributos são baseados naqueles do corpo original, assim como suas vantagens físicas e perícias baseadas em DX. Não tem "alma", traços mentais, perícias baseadas em IQ ou memórias da pessoa viva. O Mestre determinará suas habilidades exatas, conforme apropriado para a campanha.

Duração: O zumbi continua animado até ser destruído.

Custo: 8.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Convocar Espírito e Emprestar Vitalidade.



Controlar Zumbi

Comum; Resistida pela magia Zumbi

Assuma o controle de uma criatura morta-viva criada com a magia Zumbi por algum outro mago. Se o conjurador vencer uma Disputa Rápida de Magias com a magia Zumbi original, o morto-vivo em questão obedecerá ao conjurador como se ele o tivesse criado. A magia Zumbi resiste a +2 se o conjurador original estiver a menos de 100 metros e a -2 se ele estiver morto.

Duração: Permanente.

Custo: 3.

Pré-requisito: Zumbi.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por um mago. Ele não dá a habilidade de conjurar a magia, mas dá habilidade de +2 para quem conhece a magia. *Custo de energia para criar:* 500.

Espantar Zumbi

Área

Causa 1d de lesão em qualquer coisa na área que foi animada usando a magia Zumbi; RD não protege. Além disso, role 1d para cada zumbi. Em um 1, ele vira-se e foge do conjurador.

Duração: Mortos-vivos com sucesso evitam o conjurador por um dia.

Custo básico: 2. Não pode ser mantida; deve ser reformulada.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisito: Zumbi ou "status sagrado" (critério do Mestre).

Modelos Mortos-Vivos

Os seguintes modelos demonstram três possíveis tipos de mortos-vivos criados com a magia Zumbi. Um corpo morto normal produz um zumbi; um cadáver apodrecido até os ossos produz um esqueleto (na verdade, zumbis apodrecem até ficarem só os esqueletos ao longo do tempo); e um cadáver dessecado, ou um corpo adequadamente embalsamado, torna-se uma múmia.

Múmia

-107 pontos

Modificadores de Atributos: ST+1 [10].

Modificadores de Características Secundárias: PV+4 [8].

Vantagens: Não Respira [20]; Não Come Nem Bebe [10]; Não Dorme [20]; Hipoalgia [10]; Imunidade a Danos Metabólicos [30]; Imunidade (Qualquer controle mental) [30]; Indomável [15]; Tolerância a Ferimentos (Sem Sangue, Sem Cérebro, Sem Vitalidade, Sem Vida) [35]; Obstinado [5]; Tolerância à Temperatura 10 [10]; Idade Imutável [15]; Fleuma [15].

Desvantagens: Aparência (Monstruoso; Universal, +25%) [-25]; Automato [-85]; Incapaz de Aprender [-30]; Dependência (Mana; comum, constantemente) [-50]; Voz Irritante [-10]; Fragilidade (Combustível) [-5]; Fragilidade (Não-natural) [-50]; Reprogramável [-10]; Estigma Social (Morto) [-20]; Sem Recuperação (Total) [-30]; Riqueza (Falido) [-25].

Características: Afetados por Controlar Zumbi, Pentagrama e Espantar Zumbi; Sem habilidades mentais; Estéril.

Esqueleto

-162 pontos

Modificadores de Atributo: ST-1 [-10]; DX+2 [40]; IQ-2 [-40].

Modificadores de Características Secundárias: Velocidade Básica+1 [20].

Vantagens: Não Respira [20]; Não Come Nem Bebe [10]; Não Dorme [20]; RD 2 [10]; Hipoalgia [10]; Imunidade a Danos Metabólicos [30]; Imunidade (Qualquer controle mental) [30]; Indomável [15]; Tolerância a Ferimentos (Sem sangue, sem cérebro, sem olhos, sem sinais vitais, sem vida) [40]; Obstinado [5]; Tolerância à Temperatura 10 [10]; Idade Imutável [15]; Fleuma [15]; Resistência ao Vácuo [5].

Desvantagens: Aparência (Monstruoso; Universal, +5%) [-25]; Automato [-85]; Incapaz de Aprender [-30]; Dependência (Mana; comum, constantemente) [-50]; Fragilidade (Quebradiço) [-15]; Fragilidade (Não-natural) [-50]; Mudo [-25]; Disosmia [-5]; Reprogramável [-10]; Magro [-5]; Estigma Social (Morto) [-20]; Não Recuperável (Total) [-30]; Vulnerabilidade (Ataques de Esmagamento; ×2) [-30]; Riqueza (Falido) [-25].

Peculiaridades: Não consegue flutuar; Assexuado. [-2]

Características: Afetados por Controlar Zumbi, Pentagrama e Espantar Zumbi; Sem perícias mentais; Crânio tem apenas 2 na RD total.

Zumbi

-168 pontos

Modificadores de Atributos: ST+1 [10]; IQ-2 [-40].

Modificadores de Características Secundárias: PV+4 [8].

Vantagens: Não Respira [20]; Não Come Nem Bebe [10]; Não Dorme [20]; Hipoalgia [10]; Imunidade a Danos Metabólicos [30]; Imunidade (Qualquer controle mental) [30]; Indomável [15]; Tolerância à Ferimentos (Sem sangue, sem vida) [25]; Obstinado [5]; Tolerância à Temperatura 10 [10]; Idade Imutável [15]; Fleuma [15].

Desvantagens: Aparência (Monstruoso; Universal, +25%) [-25]; Automato [-85]; Mau cheiro [-10]; Incapaz de Aprender [-30]; Dependência (Mana; comum, constantemente) [-50]; Voz Irritante [-10]; Fragilidade (Não natural) [-50]; Disosmia [-5]; Reprogramável [-10]; Estigma Social (Morto) [-20]; Não Recuperável (Total) [-30]; Riqueza (Falido) [-25].

Peculiaridades: Sem sexo. [-1]

Características: Afetados por Controlar Zumbi, Pentagrama e Espantar Zumbi; Sem perícias mentais; Vai se tornar um esqueleto.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. A critério do Mestre, este objeto pode funcionar apenas para uma pessoa com Abençoado ou Clericato. *Custo de energia para criar:* 600.

Convocar Zumbi

Especial

Chama o zumbi mais próximo ao conjurador (para os propósitos desta magia, um zumbi é qualquer criatura morta-viva criada com a magia Zumbi). Alcance é irrelevante. Após uma conjuração bem-sucedida, o conjurador sabe a localização do zumbi mais próximo (qualquer zumbi conhecido pode ser excluído se o conjurador mencioná-lo antes da conjuração) e quanto tempo levará para alcançá-lo. O zumbi se move em direção ao conjurador o mais rápido possível, até que ele possa vê-lo ou a magia termine. Se ele puder alcançar o conjurador, ele permanecerá próximo, sem atacar ou obedecer, até que a magia termine. A magia é quebrada por qualquer ataque ao zumbi, e se o zumbi não conseguir atingir o conjurador antes que a duração da magia termine, ele simplesmente irá virar-se e irá voltar aos seus afazeres, ou vagar se não tiver nenhum.

Os zumbis não responderão à convocação se entrarem em conflito com as ordens do seu mestre (por isso você não pode Convocar os zumbis do local que eles estavam guardando, por exemplo).

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para conjurar. 2 para manter. Para chamar *muitos* zumbis, o dobro do custo. Todos os zumbis dentro de um raio de 16km (mais para uma conjuração muito bem sucedida) serão convocados.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisito: Zumbi.

Zumbis em Massa (MD)

Área

Semelhante a Zumbi, mas reanima todos os cadáveres relativamente completos na área de efeito. Tal como acontece com Zumbi, diferentes tipos de mortos-vivos corporais são feitos de diferentes qualidades de corpos; uma mistura de tipos mortos-vivos pode resultar de uma única Zumbis em Massa. Um cadáver deve estar deitado em seu túmulo ou em seu local de morte para ser afetado por essa magia; caso contrário, não será afetado. Cadáveres em sepulturas até 4 metros de profundidade vão abrir caminho até a superfície para se juntar ao novo mestre.

Mortos-vivos criados por esta magia se tornam servos leais do conjurador. No entanto, eles só podem ser comandados como um grupo; membros individuais da horda não podem receber tarefas separadas. Se esta magia é conjurada cerimonialmente, o líder do círculo é o mestre. Os zumbis consideram os outros membros do círculo como seus tenentes; suas ordens são obedecidas, mas as ordens do mestre têm precedência. Opcionalmente, os magos envolvidos na conjuração podem dividir a horda igualmente, cada mago se tornando mestre em seu próprio segmento.

Nos locais de conjuração mais prováveis, esta magia despertará (R×R)/2 mortos-vivos (arredondado para baixo), onde R é o raio da magia. Pode render menos mortos-vivos em um cemitério de classe alta, onde os mortos têm muito espaço em suas criptas, ou mais em uma vala comum.

Mortos-vivos criados com esta magia são idênticos aos criados com a magia Zumbi. Eles usam os mesmos modelos e são afetados da mesma maneira pela magia.

Duração: Permanente.

Custo básico: 7. Raio mínimo 2 metros.

Tempo de operação: Um número de minutos igual ao raio.

Pré-requisitos: Zumbi e Carisma 2 ou melhor.

Visão Astral (MD)

Comum

Como listada em *Magias de Reconhecimento*, pág. 105.

Retardar Cura

Regular; Resistida por HT

Torna o alvo menos propenso a curar ou ser curado. A magia subtrai de qualquer teste de recuperação natural (pág. B424) ou perícia de cura (Primeiros Socorros, Medicina, Cirurgia, etc.), incluindo magias de Cura. A recuperação de doença, recuperação de PF e resistência baseada em HT não são afetadas. Somente Remover Maldição pode quebrar esta magia.

Duração: 1 dia.

Custo: 1 a 5 para conjurar. Mesmo custo para manter. A mesma quantia é subtraída de qualquer teste de cura.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Fragilidade e Roubar Vitalidade.

Objeto

(a) Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 175. (b) Qualquer arma. Os ferimentos que ela inflige são muito difíceis de curar; a penalidade se aplica até que o ferimento esteja completamente curado ou a maldição seja removida. Ao tentar a cura, deve-se especificar onde os ferimentos da arma estão ou não serão incluídas; se forem, a penalidade será aplicada. *Custo de energia para criar:* 100 por ponto de penalidade. *Dobre o custo* se o alvo for uma arma de projéteis (por exemplo, um arco). *Divida o custo* por 10 se o alvo for um projétil (por exemplo, uma flecha). Se a arma cair em mais de uma classe, use o custo mais alto.

Cessar Cura

Comum; Resiste à Cura

Como Retardar Cura, exceto que esta magia resiste ao processo de recuperação natural e perícias de cura e magias. Cada tentativa de cura sobre o alvo deve ser feita como uma Disputa Rápida entre a perícia do agente da cura e a Resistência (pág. 10) da magia Cessar Cura. Toda falha pela magia para interromper uma tentativa de cura enfraquece sua Resistência em um; ao atingir Resistência 0, a magia se dissipa. Uma falha crítica em Cessar Cura ou de um sucesso crítico pela magia, perícia ou processo de Resistência também quebra o encantamento. Caso contrário, Remover Maldição é necessária para desfazer a magia.

Duração: Até a dissipação da magia.

Custo: 10.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Retardar Cura.

Objeto

Cajado, joias ou varinha. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 500.

Comandar Espírito (tipo)

Comum; Resistida pela Vontade do espírito

Como o encanto (pág. 139), mas só afeta espíritos. Cada classe de espíritos (banshees, espectros, manitous, etc) requer sua própria magia. Nenhuma versão existe para demônios ou elementais; use Convocar Demônio ou Controlar Elemental conforme apropriado. Ao contrário do alvo de uma magia Subjugar, o espírito pode tentar perverter as ordens do conjurador, como um demônio (veja Convocar Demônio, pág. 155).

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 ponto por 10 pontos de personagem usados para construir o espírito. Metade disso (arredondado para cima) para manter. (Se o Mestre não tiver uma ficha de personagem para o espírito, 5 de energia é uma boa base para espíritos menores, ou 10 de energia para um ser mais formidável.)

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Convocar Espírito, Espantar Espírito.

Provocar Esterilidade

Comum; Resistida por HT

Como listada em *Magias de Controle do Corpo*, pág. 41.

Envelhecer (MD)

Comum; Resistida por HT

Torna o alvo mais velho! O alvo envelhece um ano para cada 10 pontos de energia colocados na magia.

Duração: Permanente.

Custo: 10 a 50 pontos.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisito: Rejuvenescer ou seis outras magias Necromânticas.

Objeto

(a) Qualquer objeto. Sempre ativo. Se usado (não apenas tocado), ele envelhece o usuário em um ano para cada dia em que está sendo usado (então, duas horas de uso podem envelhecer durante um mês). *Custo de energia para criar:* 500. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 2.000.

Pestilência

Comum

Infecta o alvo com uma repugnante praga à escolha do conjurador (embora o Mestre possa vetar uma seleção inadequada). A doença segue seu curso normal; a infecção normalmente não será aparente por algum tempo.

Duração: Permanente até ser curada.

Custo: 6.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 1, Roubar Vitalidade e Deteriorar.

Objeto

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. O criador do objeto define a praga transmitida na criação. *Custo de Energia para criar:* 1.000.

Evisceração (MD)

Corpo à Corpo; Resistida por HT ou IQ

Alcance com uma mão o corpo de um alvo e retire um órgão vital, deixando uma cavidade aberta. Extrair o cérebro instantaneamente mata o corpo, mas o próprio cérebro pode sobreviver por alguns minutos! Um teste contra HT a cada segundo; em um sucesso, o cérebro permanece vivo e consciente, mas perde 1 PF; em um fracasso, e morre. Enquanto sobrevive, pode conjurar quaisquer magias que conheça bem o suficiente para conjurar sem ritual. Lembre-se de que o cérebro não tem seus próprios sentidos e, portanto, está conjurando às cegas.

A extração do coração exige um teste de HT-6 a cada turno da vítima; em uma falha ele cai inconsciente e morre cinco segundos depois.

A extração de outros órgãos requer um teste de HT com penalidade de 0 a -5 para permanecer consciente. A maioria das extrações mata em um minuto; no entanto, a perda de alguns órgãos podem não causar morte – um pulmão, um rim, etc. Neste caso, a vítima ainda sangrará seriamente. Restauração é necessária para substituir um órgão perdido. Um órgão extraído morre dentro de um minuto.

Custo: 10.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3, Aporte e Roubar Vitalidade.

Animar Sombra

Comum; Resistida por HT

Convoca um espírito que anima a sombra do alvo e o ataca. A sombra tem IQ 9, HT 10, DX igual à perícia efetiva do conjurador e ST e Deslocamento igual ao ST e Deslocamento do alvo. A sombra empunha qualquer arma que o alvo tiver em mãos no momento da conjuração (mesmo que ele a derrube mais tarde!), causando apenas dano básico (ignore os bônus de corte e perfuração) como *fadiga*. A armadura não protege, mas os ataques da sombra podem ser aparados ou bloqueados se a arma ou o escudo usado para defender for aquele que o alvo tinha quando a magia foi conjurada. Quando os PF do alvo chegarem a zero, ele fica inconsciente e a magia é quebrada. Uma sombra animada pode ser atacada de acordo com um alvo de Corpo de Sombra (veja pág. 114); se seus PV chegarem a zero, a sombra será "morta" e o alvo recuperará sua sombra normal.

Duração: 5 segundos.

Custo: 4. O mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Espírito da Caveira e Moldar Trevas.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 450.

Morte Putrefata (MD)

Corpo à Corpo; Resistida por HT

A vítima, que *deve* ser tocada pelo conjurador, e apodrece por dentro. A cada turno, ele deve fazer um teste de HT; em uma falha, ele recebe 1d-1 de dano; 6 pontos em uma falha crítica. Um teste bem sucedido significa que ele não recebe dano nesse turno; um sucesso crítico quebra a magia. RD não protege!

Durante o tempo de efeito da magia, o alvo sente desconforto incapacitante, equivalente aos efeitos da magia Enjoo (veja pág. 138).

A vítima parece estar passando por uma gangrena devastadora e rápida. O local do acerto deve ser testado toda vez que a magia infligir dano; uma vez aleijado, considera-se que um membro *apodreceu*! Uma vez que a vítima está morta, seu corpo se liquefaz rapidamente, até restar apenas uma poça de gosma com mau cheiro.

Mortos-vivos não são afetados. O conjurador deve se concentrar enquanto mantém essa magia, mas não precisa permanecer em contato físico.

Duração: 1 segundo.

Custo: 3 para conjurar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Enjoo e Pestilência.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 700.

Aprisionar Alma (MD)

Comum

Aprisiona a alma do alvo em algum objeto (que deve estar presente). Se o alvo não é o conjurador, então ele deve estar presente e disposto ou inconsciente.

Se sua alma está em um "objeto", você não é afetado até que seu corpo morra, ou o objeto seja destruído. A morte do seu corpo não te mata. Sua consciência muda para o "objeto", onde você é capaz de ver, ouvir e até conjurar qualquer magia que você conheça com perícia 20 ou acima (ou seja, conjurável sem fala ou gestos). Você pode se comunicar à distância através de magias do tipo telepatia, se você souber de alguma – ou por contato mental direto, sem uma magia, com qualquer um que manuseie o jarro.

Seus PF permanecem o mesmo de quando você tinha um corpo. Você não pode gastar PV, mas pode usar qualquer Gema de Energia atualmente em contato com seu objeto.

Se um novo corpo chegar perto do jarro, você pode tentar tomá-lo por uma magia Possessão, Possessão Permanente ou Trocar de Corpo, se conhecer tal mágica. Nesse caso, a alma desse corpo entra no objeto. Mas se a sua alma está em um objeto, qualquer coisa que destrua o objeto irá matá-lo permanentemente – além da esperança de ressurreição – mesmo que seu corpo esteja ileso.

A magia pode ser conjurada novamente para mudar a alma para um "objeto" diferente.

Duração: Permanente.

Custo: 8.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 1 e seis magias Necromânticas, incluindo Roubar Vitalidade.

Convocar Demônio

Especial

Esta versão de Convocação Extradimensional (pág. 82) gera demônios; veja aquela descrição de magia para detalhes. Se o conjurador falhar em controlar o demônio, ele sempre o atacará! Se não puder alcançar o conjurador (se, por exemplo, o conjurador estiver protegido por um pentagrama), o demônio desaparecerá (se for aprisionado) ou escapará para causar estragos no mundo exterior.

Se ele conseguir controlar o demônio e dar a ele um comando, o demônio executará a *literalmente* de suas ordens, fazendo o possível para perverter seu *espírito* para desfavorecer o conjurador. Ele também irá causar danos acidentais, a menos que especificamente instruído a não fazer.

A critério do Mestre, um conjurador pode convocar um bando de demônios menores cujos valores somam 200 pontos ou menos de personagem (um conjurador convocando demônios menores nunca pode gastar mais do que 20 de energia nesta magia). Neste caso, o conjurador controla todo o bando de uma só vez, contestando a maior Vontade no bando. Um bando de demônios menores não é restringido a uma única tarefa; eles sempre ficam por toda a duração da magia.

Duração: Até que a tarefa do demônio seja cumprida, ou uma hora, o que for menor.

Custo: 1 ponto por 10 pontos de personagem usados para construir o demônio. O custo mínimo de energia é de 20 (embora isso nem sempre convoque um ser de 200 pontos). Aqueles tentados a convocar demônios poderosos devem ter em mente que tais demônios tendem a ter alta Vontade, com tudo o que implica em controle...

Tempo de operação: 5 minutos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e pelo menos uma magia de 10 escolas diferentes.

Objeto

Certos artefatos são conhecidos por facilitar a convocação (ou convocar um demônio em particular). Aqueles que lidam com demônios prezam por esses objetos, mas (felizmente!) a técnica para produzilos não é comumente conhecida.

Demônio

Esse tipo de demônio aparece mais comumente no plano mortal, um animal enorme com asas de morcego, garras e dentes afiados como navalhas. Os demônios não são especialmente inteligentes, mas são fortes, duros e cruéis. Seu senso de humor malicioso é lendário, e eles deixam um rastro de destruição atrás deles, não importa a tarefa a que se destinem.

Demônios variam amplamente; essas estatísticas são apenas uma média conveniente.

Demônio

200 pontos

Modificadores de Atributos: ST+7 [70]; DX+2 [40]; HT+4 [40].

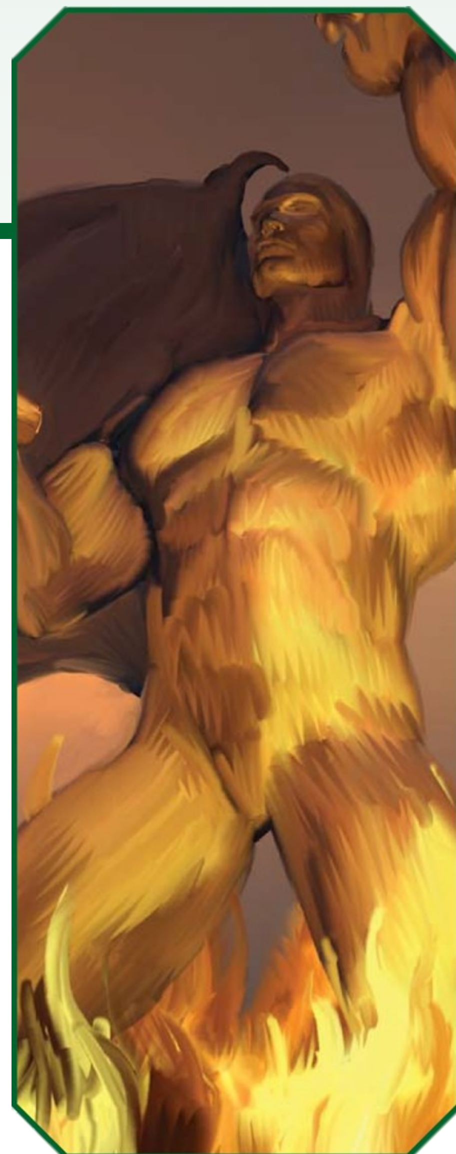
Modificadores de Características Secundárias: PV+8 [16].

Vantagens: Garras (Garras Afiadas) [5]; RD 5 [25]; Voo (Alado, -25%; +5 metros por segundo) [40]; Imune a Danos Metabólicos [30]; Imunidade à magia que afeta a mente [30]; Aptidão Mágica 0 [5]; Visão Noturna 5 [5]; ST de Golpe +2 [10]; Dentes (Dentes Afiados) [1].

Desvantagens: Aparência (Monstruoso) [-20]; Sanguinolência (12) [-10]; Briguento (12) [-10]; Insensível [-5]; Não pode ferir inocentes (Previne dano direto de pessoas realmente boas ou santas apenas, -50%) [-5]; Fragilidade (Não natural) [-50]; Sadismo (12) [-15]; Egoísta (12) [-5]; Estigma Social (Monstro) [-15].

Características: Afetado pela Fé Verdadeira e pelo Pentagrama.

Perícias: Dissimulação (M) IQ-1 [1]-9; Briga (F) DX+2 [4]-14; Espada de Lâmina Larga (M) DX [2]-12; Lábia (F) IQ+2 [4]-12; Conhecimento Oculto (Demônios) (M) IQ-1 [1]-9; Intimidação (F) IQ+2 [4]-12; Furtividade (M) DX [2]-12.



Contratos Demoníacos

Alguns pretensos magos ficam frustrados com o tempo necessário para dominar as magias avançadas, ou com os limites impostos a eles por sua própria Aptidão Mágica (ou falta dela). Para aqueles magos que não conseguem aceitar suas limitações, existe outra opção mais obscura. A ajuda de demônios está pronta para o pedido.

Conjurar uma magia com ajuda demoníaca começa convocando um demônio. Na maioria dos cenários, é preciso um mago relativamente avançado para convocar um demônio; em alguns mundos, no entanto, Convocar Demônio pode não requerer Aptidão Mágica, ou mesmo pré-requisitos! Se demônios *querem* ser convocados, eles podem ter maneiras fáceis de contatá-los.

Uma vez convocado, o conjurador precisa negociar um contrato com seu patrono demoníaco escolhido, e assiná-lo com seu próprio sangue (magos sábios geralmente preparam um contrato antecipadamente, ou pegam um de um livro; os contratos esboçados por demônios são mortais).

Depois que o contrato é assinado, o mago contratado pode recorrer a assistência demoníaca para conjurar magias a qualquer momento sem convocar o demônio novamente. Magias conjuradas com ajuda demoníaca recebem energia e apoio de forças extradimensionais das trevas; o conjurador pode reduzir o custo de uma magia em qualquer quantidade até *triplicar* sua perícia em Ocultismo ou Taumatologia (o que for maior), antes de aplicar a redução de custo para alta perícia.

No entanto, a magia demoniacamente assistida tem suas limitações. Ela nunca pode ser usada para beneficiar outros diretamente, a menos que isso de alguma forma aumente os objetivos obscuros do demônio (critério do Mestre). Pode ser usada à serviço do conforto do conjurador, no entanto. Qualquer tentativa de burlar as energias demoníacas para fins positivos pode fazer com que o demônio suspenda o contrato, evitando que o conjurador use energias demoníacas até que seja adequadamente aplacado. Qualquer falha em uma magia demoniacamente assistida é tratada como uma falha crítica; qualquer falha crítica é tratada como se o conjurador tivesse rolado um 18 na tabela de Crítica Negra (veja pág. 157).

Magia Negra

A magia negra também tem custos. Canalizar energias sujas deixam uma manchas na alma do conjurador. No final de qualquer dia em que o mago conjurar uma magia demoniacamente assistida, ele deve fazer um teste de Vontade+Aptidão Mágica com uma penalidade igual à energia total "emprestada" naquele dia de ajuda demoníaca. Em um sucesso, nada acontece. Em uma falha, o mago ganha um nível da Penalidade Negra para cada 10 pontos (e fração depois disso) pelos quais ele falhou.

A Penalidade Negra é uma penalidade de perícia para qualquer magia *sem* ajuda demoníaca. Sua presença é óbvia para a magia Aura, e qualquer um com Aptidão Mágica 3 ou superior pode notar a mácula ao encontrar um mago negro se fizer um teste de Visão. Qualquer magia conjurada por um mago sofrendo a Penalidade Negra é tratado como uma magia demoníaca em relação a fracassos e falhas críticas.

Um conjurador só pode ganhar 10 níveis da Penalidade Negra. Nesse ponto, sua alma ficou completamente enegrecida; quaisquer desvantagens virtuosas, como a Honestidade ou Pacifismo, são perdidas e frequentemente substituídas por alguma perversão obscura da virtude original. Ele também ganha um vício de -10 pontos por energias demoníacas (a magia demoníaca é barata, altamente viciante e geralmente ilegal). Tais magos ainda devem fazer um teste de Vontade+Aptidão Mágica no final de qualquer dia que eles usarem magia demoníaca, mas com +10. A falha resulta em uma perda de 5 pontos de personagem – seja como redução de atributos, perda de vantagens ou aquisição de uma nova desvantagem – para *cada* ponto em que ele falhou no teste!

Um demonista que se arrependa pode tentar limpar seu espírito da Penalidade Negra, mas o processo é difícil. Cada nível requer um período de reflexão e abstinência de todo uso mágico e todos os prazeres sensuais por um período de (20-Vontade) dias (mínimo 1 dia) para sua remoção. Isso é difícil o suficiente para um tyro; um mago que também deve lutar contra o Vício tem uma tarefa quase impossível à sua frente.

A Penalidade Negra é uma desvantagem no valor de -3 pontos/nível. Um contrato com um demônio é uma peculiaridade (pág. B100).

Expulsar

Especial; Resistida pela Vontade

Envia um visitante extradimensional (por exemplo, um demônio) de volta ao seu plano de origem. Ela só pode ser conjurada por um conjurador em sua dimensão natal. Em um plano alienígena, você não poderia "expulsar-se" de volta para casa, mas um nativo daquele plano poderia expulsá-lo. Essa magia não funcionará em uma criatura que já esteja em sua dimensão natal.

Resolva a tentativa de expulsar como uma Disputa Rápida: a perícia Expulsar do conjurador contra a vontade do alvo. Se o conjurador vencer, o alvo retorna imediatamente ao seu plano inicial. Não pode retornar por um mês. Qualquer coisa que tenha trazido quando apareceu (por exemplo, armas) desaparecerá com ele. Outras coisas que podem estar carregando (por exemplo, vítimas gritando) ficam para atrás.

Note que certas criaturas poderosas são resistentes ou até imunes à essa magia.

Modificadores: +4 se o conjurador souber o "nome verdadeiro" da entidade; -5 se o conjurador não conhece o plano de origem do alvo... e um extra de -1 se ele acredita que sabe de onde veio a criatura, mas está errado!

Tabela Crítica Negra

Após qualquer falha usando magia demoniacamente assistida, o Mestre rola 3d na tabela abaixo. Use esses resultados como diretrizes; improvise descontroladamente para personalizar o horror e transmitir a espinhosa incerteza da ajuda demoníaca. Uma falha nunca deve resultar no efeito pretendido do conjurador ou até mesmo realizá-lo acidentalmente.

3 – A magia parece funcionar, mas é apenas uma ilusão inútil.

4 – A magia falha completamente. Em algum outro lugar, o "efeito colateral" demoníaco faz algo horrível para algo que o conjurador valoriza; o nível de horror varia com o poder e a intenção da magia.

5 – O conjurador perde um nível de Vontade.

6 – O conjurador perde um nível de Aparência de maneira apropriada à magia tentada. Uma magia Criar Fogo pode causar cicatrizes inusitadas, enquanto uma magia Loucura pode modificar as órbitas oculares do conjurador causando um efeito selvagem ao olhar fixamente.

7 – A magia é conjurada sobre os entes queridos, amigos, aliados, espectadores inocentes, ou o conjurador (nessa ordem) se malévolo, em inimigos se benevolente.

8 – A magia falha inteiramente; o conjurador recebe 2 pontos de lesão e a ferida é imediatamente infectada (veja Infecção, pág. B444).

9 – O conjurador deve fazer uma Verificação de Pânico a -5 enquanto visões horríveis dos infernos preenchem suas órbitas oculares.

10 – A magia não faz nada exceto encharcar o quarto com um odor conspícuo de enxofre centrado no conjurador.

11 – A magia produz o reverso do efeito pretendido.

12 – A magia produz o reverso do efeito pretendido, em um alvo aleatório ou neutro.

13 – A magia falha inteiramente; o conjurador leva 1 ponto de lesão quando seus braços explodem em furúnculos.

14 – A magia falha completamente; a sala se enche de insetos zumbindo da boca do conjurador.

15 – A magia cria vermes (rato, barata gigante, lombriga imensa) dentro do conjurador (estômago, garganta, etc.). Dependendo da natureza e localização dos vermes, isso pode causar sérios danos; um rato agitado nas entranhas causaria até 2d de dano diretamente nos órgãos vitais!

16 – A magia seca a mão do conjurador.

17 – A magia falha inteiramente; o conjurador envelhece 4d anos.

18 – A magia falha completamente e invoca um demônio diferente que tenta causar estragos (atacando o conjurador se ele ficar no caminho). O mago pode usar magia negra para combater esse demônio; demônios terão prazer em lutar uns contra os outros.

Custo: 1 ponto por 10 pontos de personagem que o alvo custou. O custo mínimo de energia é 10. O conjurador não saberá com antecedência a quantidade de energia que a magia exigirá, e poderá ficar inconsciente ou até se ferir ao conjurar Expulsar.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e pelo menos uma magia de cada uma das 10 faculdades diferentes.

Objeto

Alguns artefatos "santos" ajudam a expulsar os demônios reais, e os objetos dos planos natais das criaturas extradimensionais podem ajudar a compreendê-los e bani-los. Alguns rumores de amuletos usados por viajantes extraplanares que os ajudam a resistir à expulsão.



Morte Ardente (MD)

Comum; Resistida por HT

Como listada em *Magias de Fogo*, pág. 76.

Ressurreição (MD)

Comum

Como listada em Magias de Cura, pág. 94.

Aprisionar Espírito

Especial

Permite que o conjurador sele um contêiner ou câmara de modo que um espírito dentro não possa sair até a duração da magia. Colocar o espírito na armadilha em primeiro lugar é uma questão separada; geralmente Comandar Espírito é requerido, mas qualquer truque pode ser igualmente efetivo.

O contêiner pode ser de qualquer tamanho, desde uma pequena garrafa até um prédio inteiro, mas deve estar totalmente fechado (ser à prova d'água é bom o suficiente), e o mago deve tocá-lo enquanto conjura a magia. O espírito não pode resistir à magia, mas o custo de conjuração é diretamente proporcional ao seu poder. O custo total é igual ao ST+IQ do espírito, dividido por 5 para conjurar e por 10 para manter. É preciso um esforço verdadeiro para conter um espírito poderoso! O conjurador é informado do custo de energia quando a magia entra em vigor e gasta a energia então; se ele não puder arcar com o custo, o espírito não será afetado. Se o conjurador gastar metade do custo de energia, o espírito leva um segundo para sair da armadilha; isso é um mau negócio, mas às vezes comprar até um segundo é uma coisa que vale a pena fazer. Se vários espíritos ficarem presos em um único recipiente, adicione metade da ST e IQ dos outros ao ST e ao IQ completos do espírito mais poderoso antes de calcular o custo.

O espírito não pode danificar o recipiente ou afetar qualquer coisa fora dele, nem pode usar poderes de mudança de forma para ajudá-lo a escapar de qualquer maneira. Ele pode se comunicar com qualquer pessoa dentro de um metro ou mais do contêiner da maneira normal.

Duração: 5 minutos.

Custo: Espírito (ST+IQ) dividido por 5 para conjurar, por 10 para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Aprisionar Alma e Espantar Espírito.

Repelir Espíritos

Área

Repele espíritos de uma área. A magia resiste a tentativas de espíritos (assim como outros seres insubstanciais, como um Corpo Etéreo ou um alvo de Viagem Astral) de entrar ou permanecer nela. Cada espírito pode tentar entrar na área uma vez por hora, fazendo uma Disputa Normal entre sua Vontade e a perícia efetiva do conjurador (cada estágio da Disputa dura um segundo). Uma vez dentro, o invasor resiste com sua vontade; o espírito é expulso da área em sua primeira falha.

Duração: 1 hora.

Custo básico: 4 para conjurar. Metade disso para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Expulsar e Espantar Espírito.

Objeto

(a) Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 100. (b) Qualquer área ou contêiner pode ser permanentemente repelente por 100 vezes o custo de conjuração.

Prender Espírito (tipo) (MD)

Comum; Resistida pelo IQ do espírito

Similar à Escravizar (pág. 141), mas para espíritos. Como Escravizar, esta permite contato mental com uma mudança de concentração. Há uma magia Prender Espírito separada para cada magia Comandar Espírito. O espírito pode interpretar suas ordens de forma criativa, conforme Comandar Espírito.

Duração: Permanente.

Custo: 1 por 3 pontos de personagem usados para construir o espírito (custo mínimo 30).

Tempo de operação: 5 minutos.

Pré-requisitos: Comandar Espírito (o mesmo tipo) e Aprisionar Alma.

Objeto

Um espírito pode ficar preso a um objeto ou lugar. Espíritos presos servirão ao dono do objeto e não se dissiparão. *Custo de energia para criar:* 4 vezes o custo acima, dividido pela metade se o espírito estiver disposto.

Roubar (Atributo) (MD)

Comum; Resistida pelo atributo apropriado

Essa é na verdade quatro magias separadas. *Roubar Força* rouba ST do alvo, *Roubar Graça* rouba DX, *Roubar Sabedoria* rouba IQ e *Roubar Vigor* rouba HT. Cada magia deve ser estudada separadamente, mas todas as quatro funcionam de forma idêntica.

A magia transfere os atributos básicos numa base de nível-para-nível do alvo para o conjurador (que deve ser um ser vivo e inteligente). O conjurador não pode diminuir o atributo do alvo abaixo da média racial do alvo (10 para um humano). Assim, um alvo deve ter uma pontuação excepcional para essa magia funcionar. As características secundárias *são* afetadas pela perda do atributo.

O conjurador *deve* tocar o alvo e segurá-lo por todo o tempo de operação; nem pode fazer nada enquanto o magia está sendo conjurada. O conjurador aumenta seu próprio atributo (qual se aplicar) como se ele tivesse gasto os pontos do personagem roubados do alvo.

Exemplo: Rolfe, com um IQ 14, deseja roubar a sabedoria de uma vítima com IQ 13 (isso é legal; presume-se que qualquer personagem tenha conhecimento e experiências que expandiriam as capacidades de outro, mesmo que a pontuação seja menor). Se ele drena o alvo para IQ 10, ele roubou 3 níveis de IQ, aumentando seu IQ para 17.

Duração: 1 dia; no final desse período, tanto o conjurador quanto o alvo recuperam seus atributos normais.

Custo: 1 por ponto de personagem roubado (custo mínimo 10).

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3. Além disso, existem diferentes pré-requisitos para cada versão da magia:

Magia	*Pré-requisito*
Roubar Força	Roubar Vitalidade, Debilitar
Roubar Destreza	Roubar Vitalidade, Inabilidade
Roubar Sabedoria	Roubar Vitalidade, Inépcia
Roubar Vigor	Roubar Energia, Fragilidade

Roubar Perícia (MD)

Comum; Resistida pela Vontade

Transfere uma perícia do alvo para o conjurador. O conjurador deve tocar o alvo e segurá-lo por todo o tempo de operação; nenhum personagem pode fazer nada por esse tempo. O resultado da luta (isto é, o teste de resistência) permanece desconhecido até que a transferência esteja completa. O conjurador pode abortar sua conjuração a qualquer momento; a energia ainda é gasta.

O conjurador ganha a perícia como se tivesse gasto os pontos de personagem roubados do alvo. Essa magia pode ser usada para roubar magias.

Se a vítima tiver outras perícias baseadas na roubada, ele as reterá por completo, mas a perda de um pré-requisito causa -2 de penalidade no uso das perícias.

Exemplo: Severin deseja vender alguns ganhos ilícitos, mas falta muito no sentido de negócios. Para remediar isso, ele conjura Roubar Perícia no primeiro comerciante de bazar que ele passa, levando sua perícia Comércio. O comerciante tem IQ 10, Perspicácia Comercial 2 e Comércio-15, tendo gasto 12 pontos em Comércio. Severin ganha Comércio como se tivesse gasto 12 pontos na perícia – com o IQ 14 de Severin, sua perícia Comércio agora é 17. Ele não ganha o benefício do Talento Perspicácia Comercial do comerciante.

Duração: 24 horas.

Custo: 1 por ponto de personagem roubado (custo mínimo de 10).

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3, Compartilhar Perícia e Torpor.

Roubar Juventude (MD)

Comum; Resistida por HT

Tome a juventude de outro. Para cada 10 pontos de energia colocados nesta magia, o conjurador fica um ano mais jovem e o alvo (que deve ser da mesma raça) fica dois anos mais velho. O alvo deve estar disposto ou totalmente desamparado; o conjurador deve tocar o alvo. Uma falha crítica desta magia custa ao conjurador 1 ponto de IQ e ele envelhece 20 anos instantaneamente.

Duração: Permanente.

Custo: 10 a 30.

Tempo de operação: 1 hora.

Pré-requisito: Rejuvenescer, Envelhecer e Roubar Vitalidade.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. O usuário e o objeto devem tocar a vítima. Utilizável apenas por magos. Este objeto só pode ser usado uma vez por ano, e apenas para roubar um ano de cada vez – então um objeto mantém um mago jovem, mas não mais. *Custo de energia para criar:* 8.000.



Roubar Beleza (MD)

Comum

Transfere a beleza do alvo para o conjurador. O conjurador ganha um ou mais níveis de aparência (pág. B21) enquanto o alvo perde um número igual.

A beleza só pode ser roubada de alguém de melhor aparência do que o conjurador, e o conjurador não pode obter melhor aparência do que o nível de aparência inicial do alvo. O alvo deve ser da mesma espécie e sexo que o conjurador. Além disso, o alvo deve estar disposto ou totalmente desamparado e deve ser tocado durante todo o tempo de operação. Uma falha crítica desta magia torna instantaneamente o conjurador em Horrendo.

A critério do Mestre, esta magia também pode ser usada para roubar o Carisma e a vantagem Voz Melodiosa. Pessoas com Carisma roubado simplesmente se tornam menos cintilantes; aqueles com vozes roubadas se tornam mudos. A falha crítica em qualquer uma dessas aplicações resulta em mudez para o conjurador!

Duração: 24 horas; no final deste período, tanto o conjurador quanto o alvo recuperam sua aparência normal.

Custo: Igual à diferença de pontos entre as aparências original e final do participante (ou igual ao custo da vantagem roubada, no caso de Carisma ou Voz Melodiosa).

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3, Alterar Feições e Roubar Vitalidade.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. O usuário e o objeto devem tocar a vítima. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 2.500.

Barreira Astral

Área

Nenhum espírito ou ser insubstancial pode atravessar os limites da barreira astral durante a duração da magia. Além disso, criaturas insubstanciais dentro de uma barreira astral não podem se tornar substanciais e vice-versa. Assim, um feiticeiro não poderia conjurar Corpo Etéreo dentro da área de uma magia, enquanto um fantasma seria incapaz de usar o Solidificar. Um fantasma já em um estado tangível não poderia se tornar insubstancial!

Duração: 10 minutos.

Custo: 4 para conjurar e 2 para manter se conjurada como uma magia de área. 15 por metro cúbico se conjurada em um recipiente, e metade disso para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Convocar Espírito e Repelir Espíritos.

Objeto

(a) Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 600. (b) Qualquer área ou contêiner pode ser permanentemente encantado por 100 vezes o custo de conjuração. (c) Um contêiner de qualquer tamanho (de uma garrafa fechada a uma nave estelar) pode ser encantada por um custo de energia de 500 por metro cúbico ou fração. O recipiente deve pelo menos ser hermético quando totalmente fechado. Isso cria uma barreira astral *móvel*. Qualquer espírito persuadido a entrar no recinto (ou estiver nele quando a magia é conjurada) será afetado pelo magia quando ele for fechado. Abrir o contêiner *temporariamente* suspende a magia.

Lich (MD)

Encantamento

Esta magia permite que o conjurador se torne um lich, um mago preservado na vida eterna com poderosa magia e alquimia. Ele mantém sua personalidade, conhecimento, IQ, perícias e magias, e todas as suas vantagens e desvantagens mentais (incluindo Aptidão Mágica), mas ganha as características físicas e sobrenaturais de um lich, conforme determinado pelo Mestre. Quanto mais poderoso esse pacote, maior o custo de energia.

Depois que o mestre determina o modelo de lich (e, portanto, o custo de energia), o mago conjura essa magia como qualquer outro encantamento, mas com ele mesmo como o alvo. No final do encantamento, ele testa contra a perícia. *Qualquer* falha causa 6d de dano ao conjurador. Um sucesso prepara o corpo do mago para a próxima etapa.

Para completar a transformação, o pretenso lich deve beber um elixir alquímico de Lichdom. O elixir do Lichdom é preparado como qualquer outro elixir alquímico (veja pág. 210); requer $13.500 em materiais e 50 semanas de fermentação. A predefinição é Alquimia-7. Qualquer um que não esteja atualmente sob os efeitos de uma magia Lich que absorve um elixir de Lichdom é afetado como se ele tivesse bebido um elixir Morte (pág. 215). No entanto, um elixir Lichdom não pode ser neutralizado, mesmo com um antídoto alquímico. O elixir do Lichdom é proibido em todos os lugares, e os formulários para isso são quase impossíveis de encontrar; a maioria dos liches é obrigada a reinventá-lo do zero.

Quando um mago sob a magia Lich bebe uma poção de Lichdom, ele deve fazer um teste contra HT. Se ele tiver sucesso, ele morre, ressurgindo como um lich em 2d dias. Se ele falhar, ele simplesmente morre. Sorte, assim como as magias Benção e Desejo, podem influenciar este teste de HT.

Esta também é uma magia de Encantamento.

Custo de Energia Para Criar: Igual ao total de pontos do Lich em sua forma de morto-vivo, incluindo suas perícias pessoais e aquelas no modelo de Lich. Custa mais para um alvo mais poderoso, porque há mais perícias para preservar. O custo mínimo é 100.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3, IQ 13 ou superior, Encantamento, Aprisionar Alma e Zumbi.

Lich

105 pontos

Modificadores de Atributo: ST-1 [-10]; DX+2 [40]; HT+2 [20].

Modificadores de Características Secundárias: Velocidade Básica+1 [20]; PV+3 [6]; PF+3 [9].

Vantagens: Não Respira [20]; Não Come Nem Bebe [10]; Não Dorme [20]; RD 2 [10]; Hipoalgia [10]; Imunidade a Danos Metabólicos [30]; Tolerância à Ferimentos (Sem sangue, sem cérebro, sem olhos, sem vitalidade, sem vida) [40]; Tolerância à Temperatura 10 [10]; Idade Imutável [15]; Fleuma [15]; Resistência ao Vácuo [5].

Desvantagens: Aparência (Monstruoso; Universal, +25%) [-25]; Dependência (Mana; comum, constantemente) [-50]; Fragilidade (Quebradiço) [-15]; Fragilidade (Não Natural, Mitigado pela poção, mensalmente, -70%) [-15]; Disosmia [-5]; Magro [-5]; Estigma Social (Morto) [-20]; Vulnerabilidade (Ataques de Esmagamento; ×2) [-30].

Peculiaridades: Não pode flutuar; Assexuado. [-2]

Características: Afetados pelo pentagrama; Pode ser expulso usando a Fé Verdadeira; Crânio tem apenas 2 na RD total.

Modificadores de Perícias Raciais: +1 para Tanatologia [2].

Espectro (MD)

Encantamento; Resistida por HT

Encanta um anel ou um amuleto que vai transformar o usuário em um espectro, um guardião morto-vivo sustentado por magia. Ele tenta afetar o usuário toda vez que é colocado. A magia é Resistida normalmente por HT. Se o alvo falha em resistir (ou escolhe não), ele "morre" e surge como um fantasma 24 horas depois.

O Mestre determina as habilidades exatas do espectro, mas os traços mentais são preservados de acordo com a magia Lich. O espectro sempre tem uma Dependência (pág. B130) pelo objeto do Espectro (um objeto raro, requerido constantemente, por -150 pontos), e murcha e morre se for removido ou destruído. Este objeto *não* é Enfeitiçado; a vítima pode removê-lo e morrer se ele desejar. Apenas Remover Encantamento pode reverter a magia Espectro sem dano.

Cada objeto Espectro pode sustentar um espectro de cada vez. Uma vez que um determinado objeto tenha produzido um espectro, ele não tem efeito sobre outros usuários até que seu espectro tenha sido destruído. A magia Espectro não tem efeito sobre os mortos-vivos.

Com o dobro do custo de energia, o mago pode criar um objeto que torna o espectro seu servo morto-vivo. O espectro automaticamente ganha Reprogramável (pág. B150) com o encantador como seu mestre além de sua Dependência, e *não pode* remover o próprio objeto Espectro.

Pela metade do custo, o mago pode criar um objeto que transforma o usuário em um tutor de mortos-vivos. Isso funciona exatamente como um objeto Espectro, exceto que o morto-vivo ganha Compulsão (Permanece no túmulo e o guarda; mata os sequestradores e retorne se forçadamente removido do túmulo) [-15].

Esta também é uma magia de Encantamento.

Custo de Energia para Criar: 500.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3, IQ 13 ou superior, Encantar, Interromper Envelhecimento e Aprisionar Alma.

Objeto

Um anel ou amuleto funerário, que não precisa ser ornamentado.

Wraith

233 pontos

Modificadores de Atributos: ST+5 [50]; HT+5 [50].

Modificadores de Características Secundárias: PV+5 [10].

Vantagens: Não Respira [20]; RD 4 [20]; Imunidade a Danos Metabólicos [30]; Tolerância à Ferimentos (Sem Sangue, Sem Cérebro, Sem Sinais Vitais, Sem Vida) [35]; Aptidão Mágica 1 [15]; Visão Noturna 9 [9]; Durabilidade Sobrenatural (Magias, Armas Mágicas) [150]; Tolerância à Temperatura 10 [10]; Idade Imutável [15]; Fleuma [15].

Desvantagens: Aparência (Horrível) [-24]; Sanguinolência (12) [-10]; Insensível (12) [-5]; Dependência (Objeto Espectro; raro, constante) [-150]; Voz Irritante [-10]; Estigma Social (Morto) [-20]; Características Sobrenaturais (Sem Calor Corporal, Palidez) [-15]; Sem Recuperação (pode curar com Roubar HT) [-20].

Peculiaridades: Ama batalha; Assexuado. [-2]

Magias Raciais Inatas: Toque Mortal-15 [20]; Roubar Saúde-15 [20]; Corpo Etéreo-15 [20].

Capítulo Vinte e Um
Magias Sobre Plantas

Willem olhou para o damasco que segurava com as duas mãos e sacudiu a cabeça lentamente. "Eu não entendo você, Stanislav. Por que desperdiçar-se no sertão dessa maneira, produzindo frutas gigantes? Você sabe que poderia facilmente ter um assento no Conselho."

Stanislav sorriu indulgentemente. "Eu prefiro aqui, Willem, ajudar pessoas boas a cultivar melhor. Eu me enchi da política anos atrás, e não estou interessado em construir castelos no ar ou construir uma bola de fogo melhor. Muito melhor, penso eu, passar os dias em que sou dado ao descobrir os mistérios de um tomate perfeito."

Essas magias detectam, modificam, controlam e comunicam com as plantas. Salvo indicação em contrário, as plantas alvos não ganham poderes especiais.

Localizar Planta

Informação

Obtém a direção e a distância aproximada do crescimento de plantas mais próximo, ou de um tipo de planta específico. Use os modificadores de longa distância (pág. 14). Qualquer planta conhecida pode ser excluída se o conjurador mencioná-las antes de conjurar.

Custo: 2

Objeto

Uma varinha, cajado ou estatueta de madeira esculpida. *Custo de energia para criar:* 50.

Identificar Planta

Informação

Determina o tipo e espécie de qualquer planta. Também fornece informações básicas sobre ela (comestível, venenosa, etc). Uma conjuração bem-sucedida desta magia dá +3 à perícia Naturalista ou Medicina para determinar propriedades medicinais ou outras propriedades especiais da planta.

Custo: 2.

Pré-requisito: Localizar Planta.

Objeto

Varinha ou cajado. *Custo de energia para criar:* 200.

Curar Planta

Área

Cura as plantas de doenças, parasitas e danos dentro de uma área. As plantas ainda devem estar vivas para a magia funcionar.

Duração: Permanente.

Custo básico: 3. Árvores maiores que as mudas requerem um raio de pelo menos 3 metros.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisito: Identificar Planta.

Objeto

Cajado. O objeto deve tocar a planta. *Custo de energia para criar:* 400.



Moldar Planta

Comum

Modela e da forma com as mãos à plantas e material vegetal . Dá +2 à Carpintaria e Artista (Marcenaria), ou permite que o conjurador trabalhe sem quaisquer ferramentas com -1 na perícia. Útil para a construção de casas e móveis, reparação de escudos e equipamentos e remoção de obstáculos de madeira. Pode ser usada na arma de um inimigo em combate, causando 2d de dano a armas de madeira; veja *Golpes Visando a Arma do Oponente* (pág. B400) para detalhes sobre danos em armas.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para conjurar. 1 para manter. Dobre o custo se o material não estiver mais vivo.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Identificar Planta.

Objeto

Luvas de material vegetal. *Custo de energia para criar:* 500.

Abençoar Planta

Área

Faz com que as plantas dentro da área de efeito cresçam mais rápido e mais fortes pelo resto da estação de crescimento. O rendimento da cultura dentro da área de efeito é dobrado.

Duração: Uma safra ou estação de crescimento.

Custo básico: 1. Para serem afetadas, as plantas devem estar inteiramente dentro da área de efeito.

Tempo de operação: 5 minutos.

Pré-requisito: Curar Planta.

Objeto

Cajado. Utilizável apenas por um mago. *Custo de energia para criar:* 500.

Esconder Rastros

Comum

Permite ao conjurador e até cinco outras criaturas do tamanho de um homem, ou a um conjurador a cavalo, passar por grama, vegetação rasteira ou floresta sem deixar nenhum sinal. Qualquer tentativa de rastreamento feita neste caminho terá -8!

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para conjurar. 1 para manter.

Pré-requisito: Curar Planta.

Objeto

Manto de material vegetal. *Custo de energia para criar:* 300.

Crescimento de Plantas

Área

Faz o equivalente a um mês de crescimento em um minuto. As árvores mudam apenas ligeiramente, enquanto as ervas daninhas crescem tremendamente. Útil para jardinagem (depois de remover todas as ervas daninhas!) e sementes recém plantadas.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 3 para conjurar. 2 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Curar Planta.

Objeto

Pessoal ou varinha. Custo de energia para criar: 300.

Visão das Plantas

Comum

Veja através da vegetação para encontrar edifícios cobertos pela vegetação, inimigos à espreita, etc. O crescimento natural das plantas é transparente para o alvo da magia. Crescimento de plantas mágicas, madeira morta e construções de madeira não são.

Esta também é uma magia de Reconhecimento.

Duração: 30 segundos.

Custo: 1 por 10 metros de alcance para conjurar (100 metros no máximo). Mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Moldar Planta.

Objeto

Qualquer objeto. *Custo de energia para criar:* 300.

Nuvem de Pólen

Área; Resistida por HT

Uma nuvem de pólen preenche a área; qualquer um dentro dela começa a espirrar, lacrimejar e tossir. Todas as vítimas sofrem uma penalidade de -2 no DX enquanto estiverem na nuvem e 3d turnos depois.

A taxa de dissipação depende da área e da presença de vento; dentro de casa, geralmente dura até que a magia expire, mas ao ar livre em um dia de ventania pode durar apenas 10 segundos ou mais.

Duração: 5 minutos ou menos.

Custo básico: 1. Não pode ser mantida.

Pré-requisito: Moldar Planta.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 100.

Secar Plantas

Área

Faz com que as plantas dentro da área afetada cresçam mais lentamente e mais fracamente durante o resto da estação de crescimento. O rendimento da cultura dentro da área é reduzido pela metade. Efeitos imediatos incluem perda de folhas, frutos e flores; os vegetais afetados se recuperam (parcialmente) nos dias seguintes.

Duração: Uma safra ou estação de crescimento.

Custo básico: 1. Para serem afetados, as plantas devem estar inteiramente dentro da área de efeito.

Tempo de operação: 5 minutos.

Pré-requisito: Crescimento de Plantas.

Objeto

Cajado. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 500.

Florescer

Área

Faz com que as plantas dentro da área de efeito desabrochem e deem frutos dentro da duração de uma hora da magia. Para ser afetada, toda a planta deve estar dentro da área de efeito. A planta permanece nesta condição por 24 horas, ao final do qual entra em sua fase de queda – folhas das árvores mudam de cor, flores e frutos caem, etc. A magia pode ser limitada a uma única planta, ou a um único tipo de planta, no momento da conjuração.

Duração: 1 hora.

Custo básico: 2. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 5 minutos.

Pré-requisito: Crescimento de Plantas.

Ocultar

Área

Faz com que a vegetação local cresça rapidamente sobre quaisquer objetos na área, ocultando-os da inspeção casual. Qualquer um que esteja olhando para a área deve fazer uma Disputa Rápida (sua visão contra a perícia do conjurador), para perceber objetos escondidos pelo crescimento que oculta. Objetos grandes podem ser camuflados em “colinas”, cultivando um tapete de grama ou musgo sobre eles.

Duração: 1 hora.

Custo básico: Em floresta ou selva (ou debaixo d'água), 1 para conjurar; em planícies ou savana, 2; na tundra, 3. O mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisito: Crescimento de Plantas.

Objeto

Varinha ou cajado. *Custo de energia para criar:* 250.

Alarme Florestal

Área

Como Rouxinol (pág. 167), mas só funciona em áreas com plantas.

Duração: 10 horas.

Custo básico: 1⁄2 (mínimo 2). Mesmo custo para manter.

Pré-requisitos: Perceber Perigo ou quatro magias sobre plantas.

Objeto

Pode ser conjurada permanentemente em uma área de crescimento de plantas. *Custo de energia para criar:* 100 por metro raio.

Entrelaçamento

Área

Faz com que grama ou outras plantas no solo dentro da área cresçam e se tornem obstáculos (movimento reduzido para 1⁄2 do Deslocamento, -2 para esquivar), ou arbustos e árvores baixas para se transformarem em barreiras que devem ser removidas para passar. Trate essa barreira como uma parede de madeira de 7,5cm (pág. B558) por metro de largura. Qualquer um na área quando a magia é conjurada pode se mover normalmente no próximo turno; somente se ele falhar ao sair, ele ficará preso.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 1 para grama, 2 para arbustos e árvores. Metade disso para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Crescimento de Plantas.

Objeto

Uma área pode ser permanentemente "entrelaçada" a um custo de 20 por metro de raio para grama, ou 30 por metros de raio para árvores e arbustos.

Purificar Terra

Área

Como listada em *Magias da Terra*, pág. 54.

Criar Planta

Área

Traz vegetação onde nada crescia antes. Se esta vegetação sobrevive depende da área.

Duração: Permanente.

Custo básico: 4 para gramíneas; 8 para arbustos; 15 para árvores.

Tempo de operação: 1 segundo por ponto de energia.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Crescimento de Plantas.

Objeto

Cajado. Utilizável apenas por um mago. O objeto deve tocar a área onde as plantas serão criadas. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Pegadas Falsas

Comum; Resistida pela Vontade

O alvo deixa rastros que parecem ser de algum animal ou outro ser. Alvos não desejosos resistem com Vontade. Uma Disputa Rápida entre a perícia Rastreamento de um rastreador e a perícia Naturalista do conjurador (ou sua perícia com essa magia, o que for menor) determina se o rastreador é enganado ou não.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para conjurar. 1 para manter.

Pré-requisitos: Moldar Planta e Moldar Terra.

Objeto

Calçados. O objeto deve ter a imagem de um animal ou ser de quem as pegadas serão modificadas. *Custo de energia para criar:* 300.

Perceber Planta

Comum; Resistida por Esconder Rastros

O alvo vê e ouve detalhes minuciosos conhecidos pelas plantas ao seu redor – como perturbações causadas por criaturas que passam ou escondem-se. Isso dá um bônus de +4 no Rastreamento, um bônus de +2 a todos os testes de Perceber e a capacidade de detectar a presença de criaturas invisíveis ou magicamente ocultas com um teste de Percepção normal. Funciona apenas em áreas com crescimento espesso de plantas (selvas, florestas, etc.); pode funcionar com metade do efeito (sem chance de perceber criaturas invisíveis ou magicamente ocultas) em terreno mais esparso.



Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para conjurar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Alarme Florestal e Esconder Rastros.

Objeto

Cajado ou estatueta. *Custo de energia para criar:* 500.

Rejuvenescer Planta

Comum

Faz com que uma planta morta, moribunda ou velha sofra uma súbita explosão de vida. Mesas (ou arcos longos!) brotam folhas, uma árvore frutífera envelhecida dá frutos mais uma vez, etc. Se a planta pode sustentar essa nova vitalidade depende de seu entorno imediato. Uma cadeira rejuvenescida morreria lentamente, a menos que suas pernas pudessem criar raízes em solo fértil, por exemplo.

Duração: Permanente.

Custo: 3.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Crescimento de Plantas.

Objeto

Cajado. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 700.

Murchar Planta

Área; Resistida por HT

Faz com que as plantas dentro da área murchem e morram. O conjurador pode optar por afetar apenas um tipo de planta, ou tudo, menos um tipo de planta, se desejar. Quaisquer plantas grandes ou inimigos vegetais animados devem receber uma pontuação HT com a qual resistir a esta magia – veja Animar Planta.

Duração: Permanente.

Custo básico: 2.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Secar Planta.

Objeto

Cajado ou varinha de madeira morta. *Custo de energia para criar:* 200.

Andar Entre Plantas

Comum

Permite que o alvo passe pela grama, vegetação rasteira, floresta pesada ou selva sem qualquer impedimento da vegetação. Ele pode viajar como se a terra estivesse aberta (taxas normais de deslocamento); plantas se afastam para deixá-lo passar e depois retomam sua posição anterior atrás dele.

A magia dificulta o rastreamento, dando uma penalidade de -1 a -8, dependendo da espessura da vegetação local. Se usado contra Entrelaçamento, uma Disputa Rápida de magias deve ocorrer a cada segundo.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para conjurar. 1 para manter.

Pré-requisitos: Esconder Rastros e Moldar Planta.

Objeto

Manto de material vegetal. *Custo de energia para criar:* 400.

Andar Pela Madeira

Comum

Permite que o alvo passe por madeira sólida (viva ou morta) como se fosse ar. Não abre uma passagem para que os outros possam seguir, nem revela o que está do outro lado... O alvo deve prender a respiração, pois a magia não fornece ar! Se a magia terminar antes que o alvo volte para o ar livre, ele ficará enterrado na madeira. Ele não é automaticamente prejudicado, mas sufocará (pág. B436) se não puder escapar.

Duração: 1 segundo.

Custo: 3 para conjurar. 2 para manter.

Pré-requisito: Andar Entre Plantas.

Objeto

Manto de material vegetal. *Custo de energia para criar:* 500.

Controlar Planta

Comum; Resistida pela Vontade

Controle as ações de um grande vegetal (qualquer tamanho) ou um grupo de pequenos, até cerca de 50kg no total – útil somente se a planta puder se mover espontaneamente para começar. Concentração é necessária. Esta magia não funcionará em um vegetal sapiente (IQ 6 ou superior). Note que esta magia torna possível o uso de Montaria, Passageiro Interno, Possessão de Animais e magias similares em criaturas vegetais. Controlar Planta é resistida por Animar Planta.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para conjurar. Metade disso para manter.

Pré-requisito: Perceber Planta.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 600 (controlará qualquer tipo de vegetal).

Madeira Essencial

Comum

Transforma qualquer madeira intacta na essência mágica da madeira. A Madeira Essencial é três vezes mais forte que a madeira normal, com três vezes os PV e a RD listados na pág. B558 e três vezes a capacidade de suportar peso. É difícil queimá-la com chamas normais (Altamente Resistente, de acordo com a tabela na pág. B429), mas uma vez acesa, queima três vezes mais tempo. Ela também queima mais, adicionando um ponto extra de dano a cada dado (isso aumentará o calor da Chama Essencial!). Objetos feitos de madeira podem ser transformados em objetos feitos de Madeira Essencial; plantas vivas, no entanto, não podem ser transformadas.

Duração: Permanente.

Custo: 8 por m³.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Seis magias sobre Plantas.

Objeto

Cajado. Utilizável apenas por magos. *Custo para criar:* 800 de energia.

Animar Planta

Comum

Como Animação (pág. 150), exceto que apenas uma planta viva pode ser animada. Uma planta animada ganha uma pontuação de HT igual a duas vezes a energia colocada na magia. Note-se que as plantas lenhosas muitas vezes têm uma alta RD e fazem inimigos assustadores. Uma planta sapiente (IQ 6 ou superior) não pode ser animada.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para conjurar. Metade disso para manter. Dobre o custo se a planta tiver que se levantar e andar (Deslocamento 4) com suas raízes!

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Sete magias sobre Plantas.

Forma de Planta

Especial

Assuma a forma de qualquer planta ou árvore natural entre 1/2 e cinco vezes o seu tamanho. A roupa desaparece, para reaparecer quando você recupera sua forma; grandes posses caem no chão, enquanto as pequenas (até o tamanho de uma pulseira ou varinha) podem permanecer embutidas em sua forma de planta.

O conjurador não pode se mover, atacar, etc., a menos que uma planta com essas habilidades exista no mundo do jogo e ele tome essa forma, ou a menos que Animar Planta seja conjurada em sua forma de planta. Um bruxo em forma de planta não pode conjurar magias a menos que as conheça tão bem que possa conjurá-las sem fala ou gesto! Ele pode ouvir normalmente, mas não pode ver, exceto sentir luz e escuridão. Ele não pode falar.

Lesões tomadas em forma de planta são transportadas proporcionalmente. Isso significa, por exemplo, que uma flecha cravada em uma árvore é uma alfinetada para um homem; alguma flexibilidade do Mestre é requerida aqui! O tempo gasto em forma de planta conta automaticamente como “descanso”, a menos que a planta esteja sob ataque. No entanto, ele deve fazer um teste contra o IQ a cada hora que ele permanece em forma de planta. Um teste falho reduz temporariamente seu IQ em 1. Se o IQ cai para 5, ele fica preso na forma de planta, com o IQ da planta, até que alguém o liberte com Remover Maldição.

Duração: 1 hora.

Custo: 5 para conjurar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e seis magias sobre Plantas.

Objeto

Cajado ou varinha. *Custo de energia para criar:* 1.200.

Falar com Plantas

Comum

“Converse” com plantas de uma forma muito rudimentar (semi-telepaticamente; o mago deve falar em voz alta). Quanto mais antiga a planta, mais detalhada é a informação que pode ser obtida. Por exemplo, a grama só pode dizer que foi pisada recentemente (cerca de um dia), enquanto um carvalho antigo poderia lembrar detalhes de montarias, roupas, aromas... Vegetais sapientes podem manter conversas muito melhores.

Duração: 1 minuto. Cada minuto permite uma pergunta e resposta.

Custo: 3 para conjurar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Perceber Planta.

Objeto

Cajado. *Custo de energia para criar:* 750 para um item que falará com uma determinada espécie, 2.000 para um que falará com qualquer planta.

Metacaracterísticas de Plantas

Corpo de Madeira: Seu corpo é feito de madeira. Velocidade Básica-1 [-20]; ST de Levantamento +5 [15]; Garras Cegas [3]; RD 2 (semi-ablativa, -20%) [8]; Não Respira [20]; Imunidade a Danos Metabólicos [30]; Tolerância à Ferimentos (Homogêneo) [40]; Entorpecido [-20]; e Afetado por Magias sobre Plantas [0]. 76 pontos.

Corpo de Lodo: Seu corpo é feito de um lodo orgânico como algas ou mofo. Anfíbio [10]; Não Respira [20]; Imunidade a Danos Metabólicos [30]; Tolerância à Ferimentos (Homogêneo) [40]; Mau Cheiro [-10]; Voz Irritante [-10]; Invertebrado [-20]; Afetado por Magias Sobre Plantas [0]. 60 pontos.

Chuva de Nozes

Área

Faz com que uma chuva de nozes caia dentro da área, saindo das árvores próximas como se de repente estivessem cheias de esquilos enlouquecidos. A torrente barulhenta se choca em capacetes, pica a pele nua e interfere no disparo de projéteis. Qualquer personagem na área sofre -1 de penalidade em qualquer tarefa que exija concentração ou perícia, incluindo combate e conjuração. Há uma penalidade de *visibilidade* adicional de -1 por 8 metros de distância, aplicada a ataques de projéteis e testes de visão. O conjurador pode escolher excluir qualquer item da área dos efeitos da magia, focalizando a "ira" da madeira nos inimigos.

Esta magia só pode ser conjurada ao ar livre, em uma floresta. Não vai funcionar no auge do inverno, ou em bosques muito escassos. Dependendo das espécies de árvores, as nozes podem ser comestíveis.

Magos humanos raramente usam esta magia (a maioria sente que está abaixo de sua dignidade), mas espécies silvestres e espíritos da natureza a usam para expulsar intrusos de suas florestas.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 1/10 para conjurar. Mesmo custo para manter. Dobrando o custo, o conjurador pode dobrar o efeito da magia (-2 de penalidade na perícia e visibilidade -1 por 4 metros), se o Mestre concordar que as florestas são suficientemente densas e selvagens.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e pelo menos seis magias sobre Plantas, incluindo Moldar Planta.

Objeto

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 500.

Aprisionamento Arbóreo

Comum; Resistida por HT

Semelhante à Soterramento, exceto que uma árvore, em vez da terra, confina o alvo. O alvo é imediatamente engolido pela árvore mais próxima o suficiente para contê-lo. Ele permanece em animação suspensa (como na magia; veja pág. 94) em uma minúscula câmara cilíndrica dentro da árvore, até ser resgatado cortando a árvore ou cancelando a magia.

Um mago que conjura Aprisionamento Arbóreo em si mesmo pode optar por ficar acordado, mas isso não é sábio a menos que ele possa criar ar!

Modificadores: Aplique o modificador de longa distância (pág. 14) para a distância do alvo até a árvore mais próxima, grande o suficiente para segurá-lo.

Duração: Indefinida.

Custo: 8 para conjurar. 5 para reverter um Aprisionamento Arbóreo.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Andar Pela Madeira.

Objeto

Varinha ou cajado. O objeto deve ser de madeira e funciona apenas com árvores dessa madeira. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Forma de Planta Sobre Outros (MD)

Especial; Resistida pela Vontade

Como Forma de Planta, mas utilizável em outros. Apenas o conjurador ou a magia Remover Maldição pode terminar a magia. A perda de IQ logo transformará o alvo em um verdadeiro vegetal!

Duração: 1 hora.

Custo: 5 para conjurar. 2 para manter.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Forma de Planta.

Objeto

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 3.000.

Corpo de Madeira

Comum; Resistida por HT

O alvo torna-se uma estátua de madeira animada, concedendo-lhe temporariamente a metacaracterística Corpo de Madeira (veja caixa). Roupas (até 3kg) também se tornam madeira, mas perdem qualquer poder mágico que elas possam ter. Ele ainda pode falar, conjurar magias, etc. Um alvo sob os efeitos do Corpo de Madeira também pode se fundir em objetos de madeira como se ele tivesse a vantagem Interposição (Madeira) (pág. B66).

Duração: 1 minuto. A magia expira se o sujeito perder a consciência.

Custo: 7 para conjurar. 3 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Forma de Planta.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. Só afeta o usuário. *Custo de energia para criar:* 1.300.

Corpo de Lodo

Comum; Resistida por HT

O equivalente aquático do Corpo de Madeira. O alvo se torna uma massa animada de lodo verde – algas, espuma de lago e outros restos de comida que você pode encontrar em um pântano – temporariamente concedendo a ele a metacaracterística Corpo de Lodo (veja caixa). Roupas (até 3kg) também são transformadas, mas perdem qualquer poder mágico que elas possam ter.

Duração: 1 minuto. A magia expira se o alvo perder a consciência.

Custo: 6 para conjurar. 2 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Forma de Planta e Moldar Água.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. Só afeta o usuário. *Custo de energia para criar:* 1.300.

Capítulo Vinte e Dois
Magias de Proteção e Advertência

Os olhos de Patrick se abriram no escuro; o formigamento de sua proteção improvisada zumbiu em sua mente. O mais silenciosamente que pôde, ele rolou para o pequeno espaço que havia feito entre a cama e a parede e caiu no chão. Lá, debaixo da cama, ele tentou pensamentos pequenos e silenciosos enquanto três pares de pés vinham na ponta dos pés cada vez mais perto.

"Ele não está aqui", a voz de Boz sussurrou suavemente.

Patrick não conseguia distinguir a conversa sussurrada entre os três garotos mais velhos e quase gritou de surpresa quando começaram a bater vigorosamente na cama. Talvez eles quisessem ter certeza de que ele não havia colocado um encantamento sobre si mesmo antes de ir dormir. Ele se encolheu, ouvindo o ribombar acima de sua cabeça e tentando não pensar sobre o que teria acontecido se ele não tivesse aprendido a colocar uma proteção na porta antes que Boz decidisse não gostar dele.

A Escola de Proteção e Advertência é uma segunda especialidade comum para magos. É uma escola particularmente acessível; a maioria de suas magias tem apenas alguns pré-requisitos. Além disso, um mago sábio é um mago com um plano de contingência.

Perceber Perigo

Informação

Diz ao conjurador se algum perigo imediato está próximo; também pode detectar um perigo distante ameaçando se aproximar e atacar! Dá a natureza de qualquer perigo que esteja apenas a um minuto de distância; se houver um perigo dentro de cinco minutos, a magia produz um pressentimento, mas nenhum detalhe (exceto, possivelmente, sobre um sucesso crítico).

Duração: Instantânea.

Custo: 3.

Pré-requisito: Perceber Inimigo ou a vantagem Noção do Perigo.

Objeto

Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 400.

Detectar Veneno

Área; Informação

Revela a presença de toxinas e dá +2 em qualquer teste subsequente de Venenefício para identificar o(s) agente(s) exato(s). O conjurador pode excluir qualquer tipo de veneno que deseje ao conjurar (para procurar especificamente agentes nervosos, por exemplo, ou excluir venenos "benignos" como o álcool).

Esta também é uma magia de Cura.

Custo Básico: 2.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Perceber Perigo *ou* Testar Alimento.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 250.

Trava Mágica

Comum; Resiste à magia Chave-Mestra

Tranca uma porta magicamente. A porta não abre a menos que a magia seja removida (Contra-Magia e Chave-Mestra irão contra-atacar) ou a própria porta ser destruída.

Duração: 6 horas.

Custo: 3 para conjurar. 2 para manter.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1.

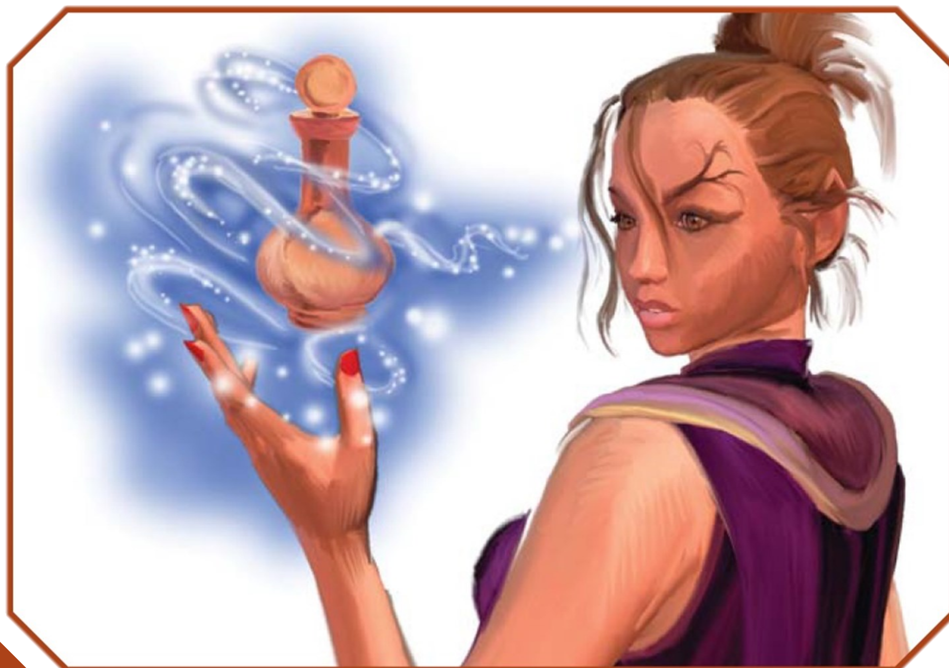
Objeto

Uma chave de ouro que deve tocar a porta. *Custo de energia para criar:* 200.

Bloquear

Bloqueio

Uma versão instantânea da magia Escudo – adiciona ao BD do sujeito um único teste de defesa. Esta magia não é cumulativa com os efeitos do Escudo – use o valor mais alto.



Custo: 1 por ponto de BD (máximo de 5).

Pré-requisito: Aptidão Mágica 1.

Robustez

Bloqueio

Uma versão instantânea da magia Armadura – aumenta a Resistência a Dano do alvo em um ataque. Esta magia não é cumulativa com Armadura – somente a magia mais forte se aplica. Lembre-se de que apenas uma magia de Bloqueio pode ser conjurada em um turno. Um mago não pode seguir um Braço de Ferro falho com uma magia Robustez, por exemplo.

Custo: 1 por ponto de RD (máximo de 5).

Pré-requisito: Bloquear.

Sentinela

Área

Quando conjurada em torno de uma área, esta magia avisa o conjurador sobre qualquer pessoa ou coisa que cruze com intenção hostil. Se o conjurador está dormindo, ele acorda instantaneamente sem ficar atordoado. A magia não é destruída se for disparada; dura até a sua expiração natural.

Duração: 10 horas.

Custo básico: 1 para conjurar. 1 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Perceber Perigo.

Objeto

Pode ser conjurada em uma área de piso ou solo ou em um tapete. *Custo de energia para criar:* 200 por metro de raio.

Proteger Animal

Área

Como listada em *Magias com Animais*, pág. 32.

Rouxinol

Área

Faz uma porta ou seção do piso "barulhenta". Uma porta range alto quando aberta; um pedaço de terra fica cheio de galhos quando alguém passa por cima dele; um guincho de piso, etc. Isto automaticamente alerta ou acorda o conjurador se ele estiver dentro da faixa de audição, e provavelmente alerta outros próximos também (faça um teste de IQ se houver outro ruído ao redor).

Duração: 10 horas.

Custo básico: 2 para conjurar. 2 para manter.

Pré-requisito: Perceber Perigo.

Objeto

Pode ser conjurada em uma área de piso ou solo ou em um tapete. *Custo de energia para criar:* 100 por metro de raio.

Perceber Observação

Área

Alerta o conjurador se alguém ou alguma coisa espiar ou observar a área alvo, por meios mágicos ou não. Uma Disputa Rápida é feita entre o IQ do espião ou a perícia efetiva do conjurador da magia de Informação (Rastrear, Localizadora, Bola de Cristal, qualquer uma das magias "Perceber"...) e a perícia efetiva do conjurador da magia Perceber Observação; se o conjurador vencer, ele se torna ciente de que a área alvo está sendo observada. Um sucesso crítico (na Disputa) pode dar ao conjurador uma ideia de quem ou o que está fazendo a espionagem ou a observação.

Se o conjurador tentar então procurar o espião, a margem de sucesso da disputa de Perceber Observação pode ser adicionada como um bônus para o teste de Localizadora, até um máximo de +5 (efetivamente neutralizando a penalidade de -5 por não ter nada associado com a pessoa procurada). Outro curso de ação possível é conjurar Contra-Magia na magia espiã; penalidade de distância não se aplica, mas a penalidade de -5 para o alvo ausente sim.

Perceber Observação também pode ser conjurada em um ser; nesse caso, o conjurador pode optar por fazer com que a magia ative o alvo quando for detectada a interceptação.

Duração: 1 hora.

Custo básico: 1 para conjurar. Metade disso para manter. Quando conjurada em um ser, o custo é 3.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Perceber Perigo ou Resguardar.

Objeto

(a) Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 300. (b) Joias ou roupas. Sempre ativo. Só afeta o usuário. *Custo de energia para criar:* 1.500.

Escudo

Comum

Conjura um escudo invisível de força mágica que se move para proteger o alvo de ataques *frontais*. O bônus de defesa concedido por esta magia é cumulativo com aquele de um escudo real, mas esta magia *não* permite que um alvo sem um escudo bloqueie. O bônus de defesa concedido por Escudo não é acumulável com qualquer concedido por Bloquear (pág. 166).

Duração: 1 minuto.

Custo: Duas vezes o Bônus de Defesa dado ao alvo, até um BD máximo de 4 (custo 8). Metade disso para manter.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 2.

Objeto

Nenhum com esta magia – mas o encantamento de armadura chamado Desviar (pág. 67) pode aumentar seu Bônus de Defesa de 1 a 5 pontos.

Armadura

Comum

Acrescenta à Resistência a Dano de um alvo vivo. A RD dessa magia é tratada para todos os propósitos, como DR de armadura, e é cumulativo com aquela da armadura real.

Duração: 1 minuto.

Custo: Duas vezes a Resistência a Dano dada ao alvo, a uma RD máxima de 5 (custo 10). Metade disso para manter.

Pré-requisito: Escudo.

Objeto

Nenhum com esta magia – mas o encanto de armadura chamado Enrijecer (pág. 66) pode aumentar de 1 a 5 pontos a Resistência a Dano da sua armadura.

Girar Lâmina

Bloqueio

Faz uma lâmina penetrante virar na mão do seu portador, causando apenas dano por esmagamento em vez de corte. Isso também não desprepara a arma. Boa somente contra ataques de lâmina – é inútil contra uma lança, clava ou os dentes e garras de um animal. Esta magia não conta como uma defesa ativa em si; pode ser combinada com Aparar, Bloqueio ou Esquiva normal.

Se o conjurador não for o atacante, aplique modificadores de alcance regulares entre o conjurador e o atacante.

Custo: 1.

Pré-requisito: Aporte *ou* Espasmo.

Objeto

Uma pulseira ou outra peça de adorno de braço. *Custo de energia para criar:* 300.

Gira-Lâmina

Comum

Uma versão contínua de Girar Lâmina – todas as lâminas que atacam o alvo são viradas, causando apenas um dano por esmagamento e se tornando despreparadas. Para cada ataque de lâmina, gere uma Disputa Rápida entre o DX do usuário e a perícia efetiva do conjurador para ver qual deles vence. Útil apenas contra ataques de lâmina, como em Girar Lâmina.

Note que, ao contrário de Girar Lâmina, a magia é conjurada sobre aquele que está sendo atacado e não sobre o atacante.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2. O mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Escudo *ou* Girar Lâmina.

Objeto

Varinha, cajado, joias, arma ou armadura. *Custo de energia para criar:* 300.

Guarda-Chuva

Comum

Como listada em *Magia da Água*, pág. 185.

Desviar Projétil

Bloqueio

Como listada em *Magias de Deslocamento*, pág. 143

Escudo Antiprojéteis

Comum

Afasta qualquer projétil sem causar danos pela menor fração necessária para garantir que eles perdem o alvo; o efeito do jogo é que o projétil continua em linha reta além do alvo. Funciona em todos os tipos de projéteis – flechas, balas, pedras caindo, magias de projéteis, estilhaços, tortas de creme – tudo. O Mestre deve esconder a existência da magia dos inimigos do conjurador o maior tempo possível, dizendo que eles perderam!

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para conjurar. 2 para manter.

Pré-requisito: Aporte ou Escudo.

Objeto

Varinha, cajado, arma ou armadura. *Custo de energia para criar:* 400.

Apanhar Projétil

Bloqueio

O conjurador pega um projétil prestes a atingi-lo. Esta magia é conjurada com um modificador, dependendo da natureza do projétil capturado. Considerada um Aparar pelo conjurador para fins de combate. O projétil não está pronto quando apanhado. Para pegar uma magia de projétil, use Apanhar Magia.

Tipo de Projétil	*Penalidade*
Armas grandes de arremesso (machados, lanças, etc.)	+4
Facas de arremesso	+2
Flechas	0
Dardos, virotes	-5
Balas, projéteis supersônicos	Impossível

Custo: 2.

Pré-requisito: Desviar Projétil.

Objeto

Luva. *Custo de energia para criar:* 300.

Reverter Projéteis

Comum

Retorna qualquer ataque à distância (incluindo magias de projétil) contra o atacante. Se o teste de "acertar" do atacante for bem sucedido, ele acerta em si mesmo – se não, ele vê o projétil voar de volta para ele e errar. O efeito do jogo é como se o projétil tivesse saltado diretamente do alvo da magia para o atacante.

Duração: 1 minuto.

Custo: 7 para conjurar. 3 para manter.

Pré-requisito: Escudo Antiprojétil ou Domo de Força.

Objeto

Varinha, cajado, arma ou armadura. *Custo de energia para criar:* 600.

Devolver Projétil

Bloqueio

Faz com que um projétil (incluindo magias) antes de acertar o alvo, volte ao atacante. Se o ataque do atacante for bem sucedido, ele acerta em si mesmo – se não, ele vê o projétil voar de volta para ele e errar. Considerada um Aparar (pelo conjurador) para fins de combate. Aplicar modificadores de alcance Normais se o conjurador não for o alvo.

Custo: 2.

Pré-requisito: Apanhar Projéteis.

Objeto

Joias, arma ou escudo. *Custo de energia para criar:* 400.

Refletir Olhar (MD)

Bloqueio; Resiste a ataques visuais

Resiste a um ataque visual (inclui Olhar de Relâmpago, Fascinar e qualquer poder que exija contato visual) prestes a atingir o alvo. Se bem sucedido, o ataque visual é refletido para longe do alvo; um sucesso de 10 ou mais, ou um sucesso crítico, reflete o olhar de volta para o atacante. Se falhar, o ataque visual afeta o alvo normalmente. Considere um Aparar pelo conjurador para fins de combate. Aplique modificadores de alcance Normais se o conjurador não for o alvo.

Custo: 2.

Pré-requisito: Espelho.

Objeto

Joias. *Custo de energia para criar:* 600; deve incluir um pequeno espelho.

Neblina Mística

Área

Produz uma névoa densa e opalescente que confunde a entrada de qualquer pessoa; figuras a mais de 2 metros de distância não podem ser vistas, exceto por Visão de Magia. Aqueles que estavam dentro dela quando foi conjurada são imunes aos seus efeitos; eles podem sentir isso como um brilho cintilante, mas não afetará sua visão ou os confundirá. Outros devem jogar contra (IQ+Resistência à Magia) a cada segundo, ou usar Visão de Magia, para evitar perder o caminho e caminhar em direções aleatoriamente escolhidas, a menos que tenham um guia. Senso de Direção evita esse problema.

Uma Verificação de Pânico também é requerida de intrusos que entram pela primeira vez na névoa, e novamente a cada 5 minutos. Qualquer um que falhar na primeira Verificação de Pânico ficará muito relutante em entrar! Animais perigosos simplesmente evitam a névoa, mas sofrem os efeitos normais se, por algum motivo, precisarem penetrá-la.

Aqueles "nativos" da névoa têm +1 em suas jogadas de defesa quando atacados por intrusos, e os intrusos têm -1 para suas próprias jogadas de defesa contra "nativos".

Esta magia é uma excelente defesa para um grupo acampando em território perigoso. O conjurador deve conjurar Neblina Mística em uma área centrada em si mesmo. Quanto maior a área que ele pode cobrir, melhor!

Duração: 10 horas.

Custo básico: 1. O custo para manter é o mesmo.

Tempo de operação: 5 minutos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Sentinela ou Escudo.

Objeto

(a) Amuleto que mantém o usuário imune aos efeitos da Neblina Mística. *Custo de energia para criar:* 400. (b) Há rumores de que há um objeto que cria uma Neblina Mística permanente, controlável de alguma forma, mas nada mais é conhecido no momento.

Sombrear

Comum

Fornece sombra para o alvo. Isso evita queimaduras solares e proporciona algum alívio do calor (reduzindo a temperatura efetiva em torno do objeto em 12° C, se a luz quente for uma fonte significativa de calor). O efeito é o de um guarda-sol invisível.

Esta também é uma magia de Luz e Trevas.

Duração: 1 hora.

Custo: 1 para conjurar. Metade disso para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Luz Constante *ou* Escudo.

Objeto

Cajado ou joias. Só afeta o usuário. *Custo de energia para criar:* 100.

Imunidade a Veneno

Comum

Como listada em *Magias de Cura*, pág. 91.

Imunidade à Doenças

Comum

Como listada em *Magias de Cura*, pág. 90.

Imunidade ao Som

Comum

Como listada em *Magias de Som*, pág. 173.

Imunidade à Água

Comum

Como listada em *Magias da Água*, pág. 186.

Imunidade a Relâmpagos

Comum

Como listada em *Magias Sobre o Clima*, pág. 196.

Tepidez

Comum

Como listada em *Magias do Fogo*, pág. 74.

Frescor

Comum

Como listada em *Magias da Água*, pág. 187.

Braço de Ferro

Bloqueio

Pare um golpe com apenas um braço. Se a magia for bem sucedida, o braço se torna mais duro que o ferro, momentaneamente – e automaticamente desvia a arma atacante sem causar dano ao conjurador. Se magia falhar, o mago simplesmente estará aparando com o braço! Esta magia não pode impedir nenhum ataque que uma espada não poderia aparar, e é considerada um aparar para fins de combate.



Custo: 1.

Pré-requisitos: Imunidade à Dor e DX 11 ou superior.

Objeto

Uma pulseira ou outro objeto usado no braço. *Custo de energia para criar:* 600.

Domo Climático

Área

Cria uma cúpula brilhante que repele o mau tempo de todos os tipos (incluindo a magia Tufão, cinzas vulcânicas e chuvas de sapos, bem como insetos voadores!). Inundações, deslizamentos de terra e catástrofes similares destroem a cúpula. Dentro da cúpula, o ar permanece fresco e a temperatura permanece confortável para o conjurador.

Esta também é uma magia do Clima.

Duração: 6 horas.

Custo básico: 3 para conjurar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Pelo menos duas magias de cada um dos quatro elementos.

Domo Atmosférico

Área

Cria uma cúpula brilhante seletivamente permeável aos gases. Ele pode expulsar os gases especificados ou atraí-los. Quando a cúpula é criada, o conjurador define uma composição atmosférica alvo; quando o nível alvo para cada gás componente é atingido, a cúpula cessa de agir nesse gás até que as condições dentro da cúpula mudem. A composição selecionada pelo conjurador especifica tanto as proporções quanto a pressão total; essa magia pode ser usada para alterar a composição do ar dentro da cúpula ou sua pressão em relação à área circundante, ou ambos. Um Domo Atmosférico não pode criar gás onde não exista nenhum; se não houver oxigênio na atmosfera de um planeta, um domo ajustado para acumular oxigênio permanecerá vazio.

Esta também é uma magia do Ar.

Duração: 6 horas.

Custo básico: 4 para conjurar. Metade disso para manter.

Pré-requisitos: Purificar Ar e Domo Climático.

Imunidade à Pressão

Comum

Protege o alvo contra os efeitos de pressões mais altas ou mais baixas que sua pressão nativa, fornecendo o equivalente à Resistência à Pressão (pág. B84) ou Resistência ao Vácuo (pág. B85). O conjurador deve selecionar a vantagem que a magia concede e em que nível no momento da conjuração.

Essa magia é mais apropriada em cenários de paradigmas científicos; se o espaço entre os planetas é preenchido com ar comum e o fundo do oceano é muito parecido com o fundo de um rio, não há muito uso para esta magia.

Imunidade à Pressão não permite que o alvo respire nos ambientes que permitem a ele sobreviver; Respirar Água ou Prender a Respiração podem ser úteis nessas situações.



Duração: 1 minuto.

Custo: Varia com a vantagem conferida.

Vantagem	*Custo de Energia*
Resistência à Pressão 1	2 para conjurar; 1 para manter
Resistência à Pressão 2	3 para conjurar; 2 para manter
Resistência à Pressão 3	5 para conjurar; 3 para manter
Resistência ao Vácuo	3 para conjurar; 2 para manter

Pré-requisito: Domo Climático.

Objeto

Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 900.

Imunidade à Radiação

Comum

Como listada em *Magias Tecnológicas*, pág. 182.

Imunidade ao Ácido

Comum

Como listada em *Magias da Água*, pág. 190.

Liberdade

Comum

Como listada em *Magias de Deslocamento*, pág. 148.

Escudo Antiteleporte

Área

Qualquer tentativa de Teleporte (ou Translocação) para dentro ou para fora da área de efeito terá -5 na perícia. Tentativas fracassadas de se teleportar têm os efeitos normais. Tentativas fracassadas de se teleportar deixam o conjurador onde ele começou, fisicamente atordoado e tendo gasto toda a energia para a tentativa! Dobrar o custo de energia aumenta a penalidade para -10; triplicando aumenta a penalidade para -15!

Esta magia funciona contra Teleporte, Viagem no Tempo, Transferir de Plano, Translocação Temporal e todas as suas variações.

Esta também é uma magia de Portal.

Duração: 1 hora.

Custo básico: 1/3 para conjurar (raio mínimo de 3 metros). Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Sentinela e Escudo Antimagia ou Teleporte.

Objeto

Pode ser conjurada em uma área de piso ou solo, ou em um tapete ou objeto similar. *Custo de energia para criar:* 50 por metro de raio.

Domo de Força

Área

Como Domo Climático, mas Domo de Força repele *qualquer* força física ou magia de projétil. Nada pode entrar, exceto a luz, e apenas a luz suficiente para enxergar (o interior está sempre no crepúsculo). Da mesma forma, nada pode deixar o Domo de Força exceto a luz – e nem mesmo isso, se o conjurador quiser. No entanto, magia, criaturas e objetos mágicos passam pelo Domo de Força como se ele não existisse.

Uma vez conjurada, Domo de Força leva um segundo completo para se formar; qualquer pessoa dentro da área do Domo no momento em que é conjurada tem um turno para sair.

Duração: 10 minutos.

Custo básico: 3 para conjurar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Domo Climático e Aporte.

Muralha de Força

Comum

Cria uma barreira cintilante, que forças físicas e magias de projéteis não podem atravessar. Apenas magias leves e não-projéteis podem passar. O Muralha de Força tem quatro metros de altura. Muralhas mais altas são possíveis a um custo de energia proporcionalmente aumentado (dobrado para o dobro da altura, etc).

Duração: 10 minutos.

Custo: 2 por metro de comprimento conjurado. Mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Domo de Força.

Comum

a) Cajado. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 300. (b) Uma Muralha de Força pode tornar-se permanente a um custo de energia de 100 vezes o normal.

Domo Absoluto

Área

Protege contra ataques físicos e mágicos; tem o efeito de uma combinação de Domo de Força e Pentagrama. No entanto, criaturas não podem ser convocadas dentro dele e não há marcação para apagar. Só pode ser removido por Anular Magia ou Contra-Magia. Resiste a qualquer tentativa de espionar com magia. Como o Domo de Força, um Domo Absoluto demora um segundo para se formar uma vez conjurado.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 6 para conjurar. 4 para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Domo de Força e Escudo Antimagia.

Muralha Absoluta

Comum; Resiste à magias invasoras

Como Muralha de Força, mas protege contra ataques físicos e mágicos; tem o efeito de uma combinação entre Muralha de Força e Muralha Mágica.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 por metro de comprimento. Mesmo custo para manter.

Pré-requisitos: Domo Absoluto e Muralha Mágica.

Objeto

a) Cajado. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.000. (b) Uma Muralha Absoluta pode tornar-se permanente a um custo de energia de 100 vezes o normal.

Capítulo Vinte e Três
Magias de Som

Algumas pessoas encontram seus talentos mais cedo, e uma criança de macacão verde parecia inclinada a aproveitar ao máximo uma aptidão para gritar. Seus gemidos penetrantes perfuraram como uma broca nas têmporas de Sheila.

"Um segundo, ok?", Ela disse para suas amigas, e rapidamente sacudiu um pequeno Bel Dampener. Enquanto ela falava a última sílaba, o grito da criança parou como uma TV sendo desligada. Sua boca continuou trabalhando por alguns segundos antes que a ausência de barulho o assustasse para parar com a birra.

Sheila suspirou com satisfação e recostou-se em seu assento.

Para qualquer magia que produza som, o "alvo" é o ponto de onde vem o som.

Som

Comum

Produz qualquer tipo de som aleatório que o conjurador deseje – o zumbido de um inseto, o murmúrio distante de vozes, o barulho de alguma coisa caindo ou algo parecido. A magia não pode produzir ruído alto. Não requer concentração quando a magia é conjurada.

Duração e custo: 1 para criar 5 segundos de som; 2 para criar um som que dure por um minuto completo; 1 por minuto para manter.

Objeto

Qualquer. Continuamente produz o som específico (embora Conexão seja usada com frequência para ligá-la e desligá-la). *Custo de energia para criar:* 50.

Audição Aguçada

Como listada em *Magias de Controle da Mente*, pág. 133.

Silêncio

Área

Cria uma área de silêncio. Ninguém nesta área pode ouvir nada, e nada que aconteça nesta área faz qualquer som. É a área que é afetada e não as pessoas nela; qualquer um que sair dela poderá falar. Note que uma área de silêncio impedirá que as magias faladas funcionem!

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 2 para conjurar. 1 para manter.

Pré-requisito: Som.

Objeto

Uma área pode ser permanentemente silenciada; a magia está no piso ou no chão e será quebrado se essa área for destruída. Ou um tapete grande pode ser encantado para uma área silenciosa portátil. *Custo de energia para criar:* 80 por metro de raio, mas apenas uma magia é necessária para toda a área.

Visão Sonora

Comum

O alvo vê pelo som, como um morcego ou um golfinho, como se tivesse a vantagem Sentido de Monitoramento (Sonar) (pág. B87). As magias Silêncio e Muralha de Silêncio são equivalentes a Trevas ao alvo, enquanto alguém usando Quietude ou Furtividade Mágica será efetivamente invisível para Visão Sonora. O alvo ainda pode ver com sua visão normal, se ele quiser e se houver luz para fazê-lo.

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para conjurar. 2 para manter.

Pré-requisito: Audição Aguçada ou a vantagem Audição Aguçada.

Objeto

Cajado, varinha ou joia; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 400.

Estrondo

Comum

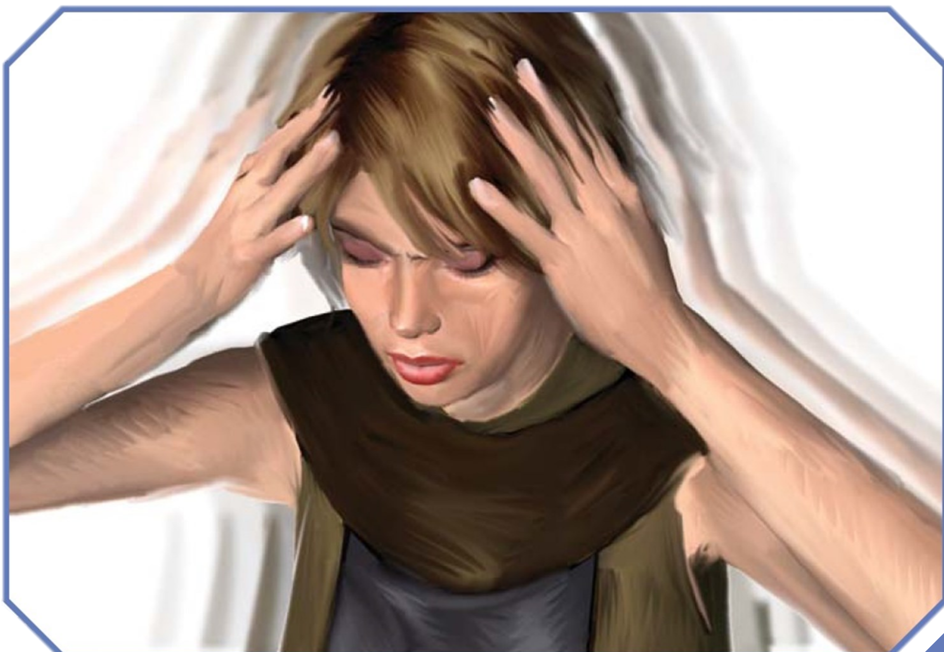
Produz um único som alto como uma explosão ou trovão. O "alvo" é o ponto escolhido pelo conjurador como o centro da magia. Ao ar livre, qualquer pessoa em um raio de 3m deste local deve fazer um teste de HT ou ficará ensurdecido; qualquer um ensurdecido pode fazer um teste contra HT a cada hora para se recuperar. Em uma área fechada – menos de 10 metros em qualquer dimensão – aumente essa distância para 6 metros! O conjurador faz seu teste com HT+2.

Custo: 2.

Pré-requisito: Som.

Objeto

Luvas, cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 300.



Vozes

Comum

Produz um som significativo – vozes, música, etc. – de volume normal de fala. Requer concentração constante da parte do conjurador.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para conjurar. 2 para manter.

Pré-requisito: Som.

Objeto

Qualquer. O objeto repete um único ditado repetidamente (a menos que seja limitado por Conexão). *Custo de energia para criar:* 20 por palavra.

Deturpar

Comum Resistida pela Vontade

O alvo (um ser vivo) não pode mais emitir sons significativos; sai completamente truncado. Esta magia pode fazer com que um bruxo adversário fique sem poder!

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para conjurar. 2 para manter.

Pré-requisito: Vozes.

Objeto

a) Vestuário ou joias; afeta apenas o usuário. Sempre ativo. *Custo de energia para criar:* 400. (b) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Imitar Voz

Comum; Resistida por HT

Altera a voz do alvo para imitar com precisão a de um outro ser conhecido do conjurador (incluindo inflexões especiais e sotaque). Recriar uma voz familiar da memória terá -2 de penalidade na perícia, -3 ou pior se o conjurador tiver ouvido a voz apenas algumas vezes ou há muito tempo (Memória Eidética ou Fotográfica é útil aqui). Para determinar se alguém familiarizado com a voz do ser imitado é enganado ou não, gere uma Disputa Rápida entre a magia e o IQ do ouvinte quando ele o ouve pela primeira vez.

Modificadores: +2 para conhecidos íntimos do ser imitado; -2 para ouvintes que não estão esperando truques ou não estão prestando muita atenção.

Duração: 1 minuto.



Custo: 3 para conjurar. 1 para manter.

Pré-requisito: Vozes.

Muralha de Silêncio

Área

Envolve a área afetada com uma parede que o som não passa. Aqueles que estão dentro dela não podem ouvir sons externos ou serem ouvidos pelos que estão do lado de fora. A conjuração de magias faladas não é afetada.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 2 para conjurar. 1 para manter.

Pré-requisito: Silêncio.

Objeto

Igual ao do Silêncio, mas o custo é de 100 por metro de raio.

Quietude

Comum; Resistida pela Vontade

O alvo (um objeto ou ser vivo) não pode fazer nenhum som, acidentalmente ou de propósito. Adicione 3 à perícia Furtividade do alvo sempre que um teste for necessário ou subtraia 5 do teste de Audição de qualquer pessoa que esteja ouvindo o alvo. Esta magia pode silenciar um bruxo inimigo em batalha!

Duração: 10 segundos se o alvo tentou resistir, 1 minuto caso contrário.

Custo: 2 para conjurar. 1 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Silêncio.

Objeto

Vestuário ou joias; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 200.

Furtividade Mágica

Comum

O alvo pode se mover silenciosamente, respirar sem som, etc., mas ainda pode falar quando necessário. Outros benefícios são iguais à Quietude.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para conjurar. 2 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Silêncio.

Objeto

Vestuário ou joias; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 500.

Voz Amplificada

Comum

O alvo pode ser ouvido de forma clara e distinta por todos que ele pode ver, mesmo a uma grande distância. O alvo pode optar por ser ouvido por apenas alguns alvos escolhidos, se ele especificar antes de falar (aqueles que estão ao alcance da voz o ouvirão, quer ele queira ou não, é claro). Note-se que, por exemplo, não se pode cortar a voz do alvo por se esconder atrás de uma rocha. Esta magia é amplamente usada por capitães de navios, comandantes militares e oradores públicos. O som pode ficar irritantemente alto se a voz original estiver alta, mas não causará surdez ou danos.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para conjurar. 1 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Vozes e Estrondo.

Comum

Cajado, varinha, elmo ou joias; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 200.

Barulho

Área

Preenche uma área com ruído sem sentido, contínuo e muito alto. Ninguém nesta área pode conversar ou ouvir outros sons. O uso de qualquer perícia baseada em IQ é distraído (magias, por exemplo) ou em -3 (ou ambos! Escolha do Mestre). Uma Muralha de Silêncio envolve a área afetada. Resiste (e é Resistida por) Silêncio.

Duração: 5 segundos.

Custo básico: 4 para conjurar. 2 para manter.

Pré-requisito: Muralha de Silêncio.

Objeto

Uma área pode ser permanentemente barulhenta; a magia está no piso ou no chão e será quebrada se a área for danificada. Ou um tapete grande poderia ser encantado por uma área barulhenta portátil. *Custo de energia para criar:* 100 por metro de raio, mas apenas uma magia é necessária para toda a área.

Retardar Mensagem

Área

Cria uma mensagem oral, que pode ser adiada até que uma determinada pessoa, especificada na conjuração, chegue à área. O destinatário ouve claramente, independentemente de outro ruído, mas ninguém mais o ouve. Uma magia Detectar Magia conjurada na área revela que ela contém uma mensagem retardada, mas apenas um sucesso crítico revela mais. Um sucesso crítico revela um dos seguintes (role aleatoriamente): o remetente, o destinatário pretendido ou as palavras (não quaisquer significados ocultos) da mensagem.

Isso não conta como uma "magia constante" – o mago conjura e esquece.

Duração: Até a pessoa especificada chegar.

Custo: 3 por frase simples – uma ideia por frase. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Vozes e Perceber Vida.

Imunidade ao Som

Comum

O alvo (pessoa, criatura ou objeto), e qualquer coisa que ele carregue, torna-se imune aos efeitos do som: Estrondo não o ensurdece, as armas sônicas não o prejudicam, o Jato de Som não o atordoa e assim por diante. O ruído ainda pode *distrair*, no entanto. Muito popular em NTs elevados.

Esta também é uma magia de Proteção e Advertência.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para conjurar. 1 para manter.

Pré-requisitos: Pelo menos quatro magias de Som.

Objeto

(a) Qualquer. Só afeta o usuário. *Custo de energia para criar:* 800. (b) Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 1.200.

Jato de Som

Comum

Dispara um feixe fino de som muito estridente da ponta do dedo. A cada turno, o conjurador rola contra Ataque Inato ou o DX-4 para acertar. Este ataque pode ser esquivado ou bloqueado, mas não aparado. A magia não causa nenhum dano real, mas qualquer um atingido pelo jato deve rolar contra seu HT menos o custo de energia da magia ou ficará atordoado (veja *Efeitos de Atordoamento*, pág. B420). A RD atribui um bônus de +1 ao HT efetivo do alvo para cada cinco pontos de RD. A cada turno, uma pessoa atordoada pode rolar contra HT menos o custo de energia da magia para se recuperar.

Duração: 1 segundo.

Custo: 1 a 4 para lançar. Mesmo custo para manter. Alcance em metros é igual ao custo de energia.

Pré-requisito: Voz Amplificada.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por um mago. *Custo de energia para criar:* 400.

Concussão

Projéteis

Como listada em *Magias do Ar*, pág. 26.

Conversar

Comum

Permite que o conjurador e seu alvo conversem tranquilamente sem medo de espionagem, mesmo em um ambiente barulhento (como uma festa barulhenta). Cada um deles ouvirá as palavras do outro claramente, independentemente do ruído circundante. Outros seres ao alcance da voz ouvirão um zumbido sem sentido. Conversar resiste a magia que bloqueiam o som como Silêncio ou Barulho.

Duração: Desde que o contato visual seja mantido.

Custo: 2.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Deturpar e Silêncio.

Comum

Qualquer. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 150.

Audição Remota

Informação

O conjurador pode ouvir qualquer conversa que ele possa ver, mesmo a uma grande distância, ou ouvir através de objetos sólidos, totalizando não mais de dois metros de espessura. Ele vence automaticamente todos os testes de audição.

Esta também é uma magia de Reconhecimento.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para conjurar. 2 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 1 e quatro outras magias de Som. Não pode ter Surdez ou Duro de Ouvido.

Objeto

Roupas ou joias. Só afeta o usuário. *Custo de energia para criar:* 400.

Escriba

Comum

Anima uma caneta, que escreve o que o conjurador determinar durante o tempo da magia. Se o conjurador falhar em apenas 1 ou 2 pontos, a caneta ainda estará animada, mas a transcrição não é perfeitamente precisa! Portanto, o conjurador deve sempre checar novamente seu trabalho. Em NTs mais altos, essa magia também pode ser usada com máquinas de escrever, teclados de computador e outros dispositivos de transcrição.

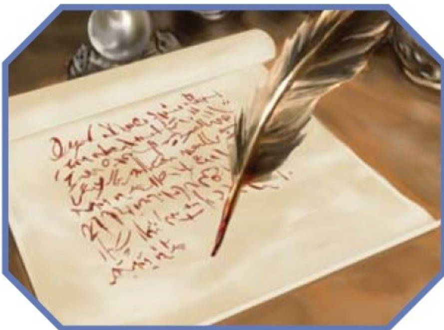
Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para conjurar. 1 para manter.

Pré-requisitos: Vozes, Objeto Dançante, e deve ter Com Sotaque ou melhor compreensão da escrita em pelo menos um idioma.

Objeto

Uma caneta pode ser permanentemente animada a um custo de energia de 250. Por mais 100 pontos de energia (que podem ser em um encantamento separado), o conjurador pode sintonizá-la com as palavras de outra pessoa.



Escriba Musical

Comum

Anima uma caneta, que grava em notação musical qualquer melodia que o conjurador cantarola, canta ou toca em um instrumento. O conjurador também pode sintonizar a caneta para os sons criados por outra pessoa (ou por um rádio, etc.), em vez de si mesmo. A caneta registra apenas a música; se as letras forem gravadas simultaneamente, uma segunda caneta com Escriba conjurada pode acompanhá-lo e fazê-lo!

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para conjurar. 1 para manter. Aumente o custo em 1 (conjuração e manutenção) se o papel fornecido não for devidamente regulado para fins de escrita musical (a caneta tem que trabalhar mais para suprir as linhas, assim como notas!)

Pré-requisito: Escriba.

Objeto

Uma caneta pode ser permanentemente animada a um custo de energia de 350. O conjurador pode comandá-la para mudar a fonte em que está "sintonizada" à vontade.

Mensagem

Comum; Resistida por magias que bloqueiam o som

Envie uma mensagem falada para um alvo. Use os modificadores de longa distância (pág. 14). Se o conjurador não conhece o alvo, ele terá -2. Se ele não sabe o paradeiro do alvo, ele também terá -5 (uma magia Localizadora de sucesso eliminará isso). Essas penalidades podem ser cumulativas. Um teste de Rastrear bem sucedido dá um bônus de +5.

O alvo ouve a mensagem clara e distintamente qualquer que seja seu ambiente sonoro, mas ninguém mais a ouve. Silêncio, Muralha de Silêncio e Barulho resistirão à mensagem recebida.

Esta também é uma magia de Comunicação e Empatia.

Duração: A mensagem viaja para o alvo a 80km/h. Essa velocidade dobra quando o custo de conjuração é dobrado.

Custo: 1 por 15 segundos de duração da mensagem.

Tempo de operação: Igual à duração da mensagem, conforme falada pelo conjurador.

Pré-requisitos: Voz Amplificada e Localizadora.

Objeto

Uma concha fala enquanto se concentra em uma imagem mental do alvo e seus arredores. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Boca Mágica

Comum

Como listada em *Magias de Reconhecimento*, pág. 104.

Alterar Voz

Comum; Resistida por HT

Como listada em *Magias de Controle do Corpo*, pág. 41.

Eloquência

Comum

Concede ao alvo a vantagem Voz Melodiosa (pág. B100). A magia não tem efeito em seres que já possuem a vantagem.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para conjurar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Vozes e Controlar Emoções.

Objeto

(a) Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 200. (b) Joias; deve ter uma figura de um rouxinol. Sempre ativo, afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 600.

Ecos do Passado

Comum

Como listada em *Magias de Reconhecimento*, pág. 107.

Ouvido Mágico

Comum

Cria uma réplica do ouvido físico do conjurador, através da qual ele pode ouvir. O ouvido pode se movimentar sem esbarrar nas coisas (como se tivesse Visão Sonora), embora não possa "ver" mais do que o tamanho geral e a forma dos salões e salas. Esta magia pode ser conjurada em um Olho Mágico já existente (normal ou invisível); isso não muda sua forma, mas permite ouvir conversas e outros sons.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para conjurar. 3 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Aporte, Audição Remota e Visão Sonora.

Objeto

Qualquer pintura ou escultura que represente um ouvido humano pode ser transformada em um Ouvido Mágico imóvel, através da qual o portador de um amuleto em forma de orelha, encantado ao mesmo tempo, pode ouvir independentemente da distância. Cada Ouvido liga-se apenas a um amuleto e vice-versa. *Custo de energia para criar:* 450.

Ouvido Mágico Invisível

Comum

Cria um Ouvido Mágico que não pode ser visto sem a magia Ver o Invisível. Qualquer um que adivinhe onde ele está ainda pode atacar, mas os modificadores cumulativos da invisibilidade e seu tamanho pequeno tornam quase impossível atingir.

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para conjurar. 3 para manter.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisitos: Ouvido Mágico e Invisibilidade.

Capítulo Vinte e Quatro
Magias Tecnológicas



“Então o que é?”

“Meus pais dizem que é muito velho. Ele detecta magia e coisas assim.”

“Meu celular faz isso.”

“Bem, sim, mas isso não tem nenhum chip de mana ou qualquer coisa. As magias e encantamentos são todos analógicos.”

“Oh. Assim?”

“Não sei. Acho que isso costumava ser um grande negócio.”

“Tanto faz.”

Tradicionalmente, a maioria dos cenários mágicos é de NT4 ou inferior – pré-industrial. Introduzir magia em um ambiente pós-industrial, no entanto, pode criar novos desenvolvimentos fascinantes para jogadores e Mestres explorarem. Em um cenário em que alta tecnologia e mágica coexistem, magias que manipulam e suportam as ferramentas e os recursos do mundo mecanizado devem surgir logicamente.

Ao contrário de outras magias, muitas magias técnicas são perícias tecnológicas (pág. B168) e devem ser aprendidas em um NT específico. Quando um mago é especialista em magia projetada para interagir com a tecnologia NT10, ele é penalizado ao tentar alimentar um blaster de NT11 ou ao drenar a energia de uma bateria de lanterna NT7.

Essas penalidades também afetam os pré-requisitos. Para usar uma magia Tecnológica como pré-requisito, você deve tê-la no nível associado ao gasto de um ponto de personagem na magia. Assim, um mago que tenta aprender Revelar Função/NT9 deve conhecer Localizar Máquina/NT9 com IQ-2, Localizar Máquina/NT10 com IQ-1 (para compensar a penalidade -1) ou Localizar Máquina/NT8 com IQ+3 (para compensar a penalidade de -5).

Magias em Máquinas

Para os fins dessas regras, uma máquina é uma ferramenta que, de alguma forma, usa, armazena ou transforma energia para realizar seu trabalho. Assim, uma furadeira manual não se qualifica, mas uma furadeira elétrica sim. Um relógio de bolso com mola é uma máquina, enquanto um relógio de sol não é. O Mestre tem a palavra final sobre qualquer área cinzenta.

Em alguns casos, pode ser importante atribuir um atributo a uma máquina para fins de determinação da resistência à magia. Para a maioria dos propósitos, o HT da máquina é apropriado para esse fim; a maioria das máquinas possui HT 10, a menos que especificado de outra forma.

As magias das máquinas destinam-se ao uso em máquinas sem sapiência ou livre arbítrio; via de regra, elas não devem afetar nenhum ser que normalmente seria construído como personagem. Eles devem afetar a maioria das máquinas com IQ 5 ou menos, e algumas máquinas com a meta-característica Autômato. IAs e outras máquinas sapientes devem ser controladas com magias de Comunicação e Empatia ou Controle da Mente (embora o Mestre deseje avaliar uma penalidade de -4 por controlar uma mente “alienígena”). A critério do mestre, as magias em Máquinas mais físicas, como Pane ou Avaria, pode funcionar em máquinas sapientes.

Localizar Máquina/NT

Informação

Identifica a direção e a distância aproximada do maquinário mais próximo de qualquer tipo. O conjurador também pode especificar que ele está procurando um tipo específico de dispositivo; lasers, computadores, fontes de luz, etc. Quaisquer exemplos conhecidos de tecnologia podem ser excluídos se o mago os especificar antes da conjuração. Use modificadores de longa distância (pág. 14).

Custo: 3.

Tempo de operação: 10 segundos.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 100.

Revelar Função/NT

Informação; Resistida por magias que escondem magia

Revela as funções da máquina em questão. Se o alvo tiver mais de uma função, a magia as revela em ordem de complexidade (primeiro mais simples) e diz ao conjurador "existem mais funções". As conjurações posteriores revelarão as funções restantes, uma por conjuração.

A magia também pode ser usada para revelar como ativar funções conhecidas (ou seja, qual botão pressionar); o conjurador recebe *uma tentativa*, com -5! Se for bem-sucedido, o conjurador poderá usar a máquina com a perícia apropriada (ou IQ-6), com uma penalidade de apenas -1 por desconhecimento.

Custo: 8.

Tempo de operação: 10 minutos.

Pré-requisito: Localizar Máquina.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 1.500.

Controlar Máquina/NT

Comum

Controle as ações de uma máquina (qualquer coisa abaixo do IQ 6, de qualquer tamanho) ou várias pequenas, até 1.000 máquinas ou 50kg no total. O conjurador deve estar ciente das funções da máquina para controlá-la. A magia não fornece a perícia de usar a máquina – o conjurador deve usar sua própria perícia em Canhoneiro, Operação de Computadores, Condução, etc. É necessária concentração.

A magia atua através dos gatilhos e controles da máquina, mecânicos ou elétricos. Um mago pode usar a magia para fazer uma câmera tirar uma foto, um robô estrangular seu criador do mal ou uma arma descarregar toda a sua munição. Ele não pode mirar o objeto ou movê-lo, a menos que seja automirado ou autopropulsionado (pelo menos sem adicionar uma magia Aporte).

Se alguma outra coisa tiver controle (uma IA em um veículo ou operador humano no banco do motorista, por exemplo), ele poderá contestar o controle da máquina a cada segundo com uma Disputa Rápida da perícia efetiva do conjurador contra a perícia do operador (ou Vontade+NT para controle cibernético).

Um mago que conhece essa magia pode usar as magias Montaria ou Passageiro Interno nas máquinas; note, no entanto, que o aparelho sensorial de uma máquina pode não ser facilmente inteligível para um ser humano!

Duração: 1 minuto.

Custo: 6 para conjurar. 3 para manter.

Pré-requisitos: Revelar Função, Serralheiro e Relâmpago.

Objeto

Cajado, varinha, chapelaria ou joias. *Custo de energia para criar:* 1.000 para um objeto que controla um tipo específico de máquina, 2.000 para um que controla qualquer máquina.

Convocar Máquina/NT

Comum

Chame uma máquina de um tipo pelo nome (qualquer coisa com IQ 6). O alcance não importa para esta magia. Se a magia for conjurada com sucesso, o conjurador saberá a localização da máquina mais próxima do tipo e quanto tempo levará para que a máquina chegue até ele. Ela se move em direção ao conjurador o mais rápido possível, até que a magia termine ou a máquina alcance a vizinhança imediata do conjurador.

Obviamente, a máquina pode não ser muito boa em encontrar o caminho, ou pode ficar sem combustível ou energia, etc. Por exemplo, um refrigerador de NT7 não conseguiria se mover. Um carro NT7 continuaria em linha reta na velocidade máxima, sem ver (e, portanto, incapaz de evitar) obstáculos como pedestres, valas, postes de iluminação...

Quando a máquina alcança o conjurador, ela fica próxima, sem atacar, até a magia terminar. A magia será quebrada se o conjurador ou um de seus companheiros atacar a máquina.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para conjurar. 2 para manter.

Tempo de operação: 4 segundos.

Pré-requisito: Controlar Máquina.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 500 para um objeto que convoca um tipo de máquina específica, 1.000 para um objeto que pode convocar qualquer máquina.

Falar Com Máquinas/NT

Comum

Comunique-se com qualquer máquina (de qualquer IQ) no próprio "idioma" da máquina. A menos que o idioma seja transmitido pelo som, o alvo deve manter contato físico com a porta ou antena da interface da máquina. A quantidade de informações trocadas depende da inteligência da máquina; nenhuma máquina abaixo do IQ 3 provavelmente saberá muito do seu interesse. Cada minuto da magia permite uma pergunta e resposta.

Esta também é uma magia de Comunicação e Empatia.

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para conjurar. 3 para manter.

Pré-requisito: Convocar Máquina.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 1.200 para um objeto que fala com um tipo de máquina específico, 5.000 para um objeto que pode falar com qualquer máquina.

Pane/NT

Comum; Resistida por HT

O equivalente para máquina ao Espasmo (pág. 35). Essa magia faz com que algo dê errado por um momento



na máquina alvo. Ele pode soltar o que estava segurando, ejetar uma peça, errar uma roda dentada no maquinário ou corromper um pacote de dados. Conjuradores engenhosos encontrarão todos os tipos de usos. Os efeitos do jogo podem ser desde aborrecimentos triviais (se conjurada em uma lanterna, por exemplo) até potencialmente mortais (se conjurada em um automédico no meio de uma cirurgia a laser).

Duração: Um instante.

Custo: 3. Não pode ser mantida.

Pré-requisito: Controlar Máquina.

Objeto

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 300.

Avaria/NT

Corpo a Corpo; Resistida por HT

O equivalente mecânico da Paralisia Total. A máquina em questão simplesmente deixa de funcionar enquanto durar a magia (um avião cai, um sensor fica "cego" e assim por diante). O conjurador deve tocar o alvo.

Duração: 1 minuto.

Custo: 5. Não pode ser mantida; deve ser reformulada.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Pane.

Objeto

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 2.000.

Diagrama/NT (MD)

Informação

Cria "plantas técnicas" detalhadas da máquina alvo na mente do conjurador. O conjurador pode navegar pelo diagrama mental à vontade ou na mesma proporção em que ele poderia examinar os planos reais de cópia impressa da máquina. No entanto, essa magia não concede perícias apropriadas; para interpretar, por exemplo, um diagrama da usina de fusão de uma nave estelar, o conjurador precisaria de alguma perícia em Engenharia (Fusão). Para fazer qualquer uso do diagrama de uma arma, seria necessário Armeiro ou algum tipo de perícia em arma. A duração é o período em que a imagem permanece com qualquer clareza útil na mente do conjurador. O conjurador deve tocar o alvo durante a conjuração.

O diagrama pode representar o estado atual do objeto (mostrando qualquer dano interno, alterações e desgaste) ou o estado ideal do objeto, a critério do conjurador. Ambos podem ser úteis. O último uso ainda fornece planos para um objeto com base apenas em uma pequena fração dele (pelo menos 5% da massa total da máquina precisa estar presente). Isso pode ser usado para formar uma imagem completa de um dispositivo precursor fragmentado, por exemplo... Em ambos os casos, o custo para conjurar a magia é baseada na massa da máquina intacta.

A imagem do diagrama, mesmo quando mantida pelo mago, não conta como uma magia "ligada" para fins de penalidade.

Esta também é uma magia de Reconhecimento.

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para um objeto de uma tonelada ou menor; adicione 1 energia ao custo para cada tonelada ou fração adicional. Metade disso para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Revelar Função e História.

Objeto

Planta ou capacete. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 200.

Reconstruir/NT (MD)

Comum

Essa magia é uma versão aprimorada de Consertar. Ela reconstrói totalmente qualquer objeto, mesmo de um fragmento. O conjurador deve primeiro conjurar com sucesso Diagrama no alvo e, enquanto o diagrama ainda estiver em mente, começa a conjurar Reconstruir. Diagrama é desnecessária para objetos mais simples. Com energia suficiente, você pode reconstruir uma nave estelar a partir de um pedaço de antepara!

O objeto é reformado a uma taxa de 250kg de massa perdida por segundo, começando após a conclusão da conjuração. Assim, um tanque de 30 toneladas levaria dois minutos para se reconstruir completamente. Materiais exóticos podem infligir uma penalidade de perícia ou retardar o processo de reconstrução.

Em objetos mais simples que máquinas, ignore os modificadores de NT. Objetos mágicos não podem ser reconstruídos.

Esta também é uma magia de Fazer e Quebrar.

Duração: Permanente.

Custo: 30 se a massa final for de 250kg ou menos; o estado atual de reparo do objeto não é um fator. Adicione 1 ao custo para cada 250kg ou fração adicional de massa final.

Tempo de operação: 1 segundo por ponto de energia necessário.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3, Consertar, Criar Objeto e pelo menos três magias de cada elemento. Diagrama é necessária para conjurar a magia em máquinas.

Animar Máquina /NT (MD)

Comum; Resistida pela Vontade

Convoca um espírito para animar uma máquina que o mago está tocando. Personagens com a meta-característica Máquina (pág. B263) podem ser afetados por essa magia, embora máquinas inteligentes tenham a chance de resistir.

O espírito convocado controla a máquina animada como se estivesse sendo operada da maneira normal. Ele também controla todos os acessórios mecânicos ou eletrônicos (incluindo armas) embutidos na máquina.

O espírito tem DX 10 e IQ 9 com as meta-características Autômato e Espírito (pág. B263). Obedece às ordens do conjurador ou a qualquer pessoa que este designar – mas o espírito aceita todas as ordens literalmente! "Me tira daqui" é um comando particularmente infeliz para dar a um helicóptero animado. Nesses casos, teste o IQ do espírito para ver se ele usa o significado coloquial ou literal da frase.

Em uma falha crítica durante a conjuração, um demônio entra na máquina. Ele então tenta matar seu convocador e qualquer outra pessoa que ele possa alcançar. O conjurador não pode expulsar o demônio que anima a máquina – ele usa seus próprios 15 PF para manter a magia funcionando! Em outros aspectos, o demônio é semelhante aos espíritos normalmente convocados.

Duração: Um minuto.

Custo: 8 para uma máquina de até uma tonelada de massa, 9 para duas toneladas ou menos, 10 para quatro toneladas, 11 para oito toneladas, 12 para 16 toneladas e assim por diante, com cada ponto de energia extra dobrando a massa capaz da magia. Metade disso para manter.

Tempo de operação: Um segundo por ponto de energia.

Pré-requisitos: Controlar Máquina e Animação ou Animar Objeto.

Qualquer tecnologia suficientemente avançada é indistinguível da magia.

– Arthur C. Clark

Possuir Máquina/NT

Comum; Resistida pela Vontade

Como Animar Máquina, exceto que é o próprio espírito do conjurador que anima a máquina. A máquina deve ter IQ 5 ou menos.

O conjurador anima o alvo como se estivesse sob seu controle. Ele tem acesso total às memórias e habilidades da máquina; ele pode usar todas as suas perícias e habilidades como se fossem suas. Ele pode usar suas próprias perícias mentais, mas não as físicas (portanto, magias não podem ser conjuradas, a menos que sejam tão bem conhecidas que não exijam fala ou gesto).

A magia permite ao conjurador manter seu próprio aparato sensorial além do da máquina; caso contrário, ele seria severamente prejudicado, uma vez que máquinas de NT6 ou menos são basicamente cegas e surdas.

O corpo do conjurador fica inconsciente durante a magia e deve ser protegido.

Duração: 1 minuto.

Custo: 6 para conjurar. 2 para manter.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Controlar Máquina e Passageiro Interno ou Passageiro da Alma.

Objeto

Um par de joias idênticas, uma de prata e outra de ouro. O conjurador veste a de ouro, a máquina carrega a de prata. A magia pode ser conjurada a qualquer momento, independentemente da distância. Se uma Gema de Energia estiver incluída, ela estará na de ouro. Se um dos objetos for quebrado, o outro perde seu encantamento. *Custo de energia para criar:* 1.500 (para o par). Cada par deve incluir uma pedra preciosa sintética no valor de $200.

Possessão Permanente de Máquina/TL (MD)

Comum; Resistida pela Vontade

Como Possuir Máquina – mas o conjurador permanece na máquina em questão até que ele escolha sair ou seja exorcizado por uma magia apropriada (Anular Possessão, Remover Maldição, Contra-Magia, etc). O corpo do conjurador permanece em animação suspensa (pág. 94) enquanto dura a magia. Se o corpo do conjurador morrer, a magia será quebrada.

Sempre que a máquina em questão sofrer dano, o conjurador deve fazer um teste de HT do seu próprio corpo ou sofrer o mesmo dano. Se a máquina em questão "morrer", o conjurador deve testar o HT ou morrerá também!

Além disso, o conjurador deve rolar contra sua Vontade todos os dias; uma jogada falha significa que ele perde um ponto de IQ. O conjurador não precisa mais rolar uma vez que atinge o IQ ou Vontade normal da máquina. O atributo perdido é recuperado quando a magia termina. Se o IQ do conjurador cair para 5, apenas Remover Maldição ou Anular Possessão encerrará a magia.

Duração: Indefinida (pode ser permanente).

Custo: 30.

Tempo de operação: 5 minutos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Possuir Máquina.

Despertar Computador/NT (MD)

Comum

Semelhante a despertar Espírito do Ofício, essa magia desperta o espírito de um computador, concedendo a ele consciência e sapiência. Se o computador já estiver habitado por um programa sapiente, esse programa poderá resistir a essa magia; se não conseguir resistir, ficará inconsciente durante o período da magia.

O espírito despertado pela magia tem IQ igual à Complexidade+5 do computador. Ele tem acesso completo a todos os bancos de dados e periféricos do computador host, embora não possa ler informações criptografadas nos bancos de dados do host. Ele pode acessar computadores em rede, como qualquer outro, usando seu computador host; possui Operação e Programação de Computadores no seu IQ. Obedece fielmente às ordens do conjurador, mas, de outra forma, possui livre-arbítrio (também, fiel à sua natureza, o espírito do computador pode ter uma mente irritantemente literal).

Os espíritos dos computadores geralmente têm personalidades peculiares. Eles lembram o que acontece cada vez que são despertados; o tempo entre despertares é um sono, não uma inexistência.

Se uma falha crítica acontece na primeira vez que um computador é despertado, seu espírito é malicioso e maligno, e procura causar danos ao conjurador e a qualquer outra pessoa que ele possa ferir. Possui Hacking de Computador em um nível igual à Complexidade de seu host; se nada disso acontecer, ele apaga dados importantes apenas porque pode.

Duração: 1 hora.

Custo: 8 para conjurar. 2 para manter.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Animação e Sabedoria.

Objeto

Um computador pode ser ativado permanentemente por 100 vezes o custo da conjuração.

Magias de Energia

Para o propósito destas regras, "poder" significa qualquer energia usada por uma máquina para fazer seu trabalho. No NT8, isso geralmente significa eletricidade. NTs anteriores podem usar energia mecânica de uma roda d'água ou motor a vapor; os NTs posteriores podem usar formas exóticas de energia com feixes. "Combustível", por contraste, significa qualquer substância consumida para fornecer energia. O combustível assume muitas formas, da madeira ao carvão e à antimatéria. O NT de um combustível ou fonte de energia é determinado pelos NTs nos quais as pessoas a usam para operar máquinas. Se um combustível tiver mais de um NT, use o NT mais favorável ao conjurador ao fazer cálculos.

Muitas das magias abaixo exigem conversões entre fontes de energia padrão e energia mágica do ***GURPS***. A suposição padrão é que um quilowatt-hora (kWh) é igual a 10 de energia; então, 360 quilowatts (kW) é igual a 1 de energia/segundo (kWs)

ou kilojoules (kJ) é igual a 1 de energia. Alguns cenários podem ter diferentes suposições, no entanto; magias de energia podem se tornar extremamente poderosas em cenários com reatores de antimatéria, e o Mestre pode querer mudar a taxa de conversão para compensar.

Localizar Energia/NT

Informação

Identifica a direção e a distância aproximada da fonte significativa de energia mais próxima. Use os modificadores de longa distância (pág. 14). Quaisquer tipos específicos ou fontes de energia conhecidas podem ser excluídos se o conjurador os menciona especificamente antes de começar. As fontes de energia que não estão sendo extraídas atualmente (uma bateria não conectada a um circuito, por exemplo) são mais difíceis de localizar do que fontes de energia em uso; o dobro da penalidade de longa distância.

Custo: 3.

Tempo de operação: 10 segundos.

Objeto

Uma varinha que apontará na direção desejada e brilhará proporcionalmente à importância da fonte detectada. *Custo de energia para criar:* 60.

Localizar Combustível/NT

Informação

Identifica a direção e a distância aproximada da fonte significativa de combustível mais próxima. Use os modificadores de longa distância (pág. 14). Quaisquer tipos específicos ou fontes conhecidas de combustível podem ser excluídos se o conjurador mencioná-los especificamente antes de começar.

Custo: 3.

Tempo de operação: 10 segundos.

Objeto

Um pedaço fino de metal graduado, que apontará na direção desejada e dará uma indicação da quantidade detectada. *Custo de energia para criar:* 60.

Testar Combustível/NT

Informação

Identifica se uma substância pode ser usada normalmente como combustível para uma finalidade específica. A magia não revela nada sobre a química da substância ou energia armazenada, mas detecta impurezas, deterioração e objetos estranhos que podem interferir com o uso normal. Não verifica se o combustível é mágico.

Custo: 1 para testar meio quilo ou 4 litros de combustível; 3 para verificar todo o combustível em um raio de 1 metro.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 100.

Preservar Combustível/NT

Comum

Impede que o combustível estrague, se decomponha ou se torne inutilizável. A madeira não apodrece, a gasolina não evapora – até o decaimento radioativo dos combustíveis nucleares é suprimido!

Duração: 1 semana.

Custo: 4 por meio quilo de combustível. Metade disso para manter.

Pré-requisito: Testar Combustível.

Objeto

(a) Cajado, varinha ou joia. *Custo de energia para criar:* 400. (b) Baú ou recipiente; sempre ativo; o conteúdo do baú é preservado indefinidamente. *Custo de energia para criar:* 40 por cada meio quilo de combustível a ser mantido (arredondado para cima).

Purificar Combustível/NT

Comum

Remove objetos estranhos e impurezas de um combustível, tornando-o apto para uso. Se o combustível foi completamente corrompido pelas impurezas, a magia irá removê-las... não deixando nada!

Custo: 1 por quilograma de material a ser purificado (custo mínimo de 1).

Pré-requisito: Purificar Água ou Deteriorar.

Objeto

Cajado, varinha ou joia. O objeto deve tocar no combustível alvo. *Custo de energia para criar:* 200.

Criar Combustível/NT

Comum

Transforma qualquer substância natural no combustível primário sólido ou líquido para o NT da magia. No NT5, isso transformará rochas em carvão; no NT7, transformaria rochas em urânio.

Outras magias de energia, como Roubar Energia ou Extrair Energia, não podem tocar no combustível criado magicamente ou em uma máquina usando combustível criado para energia.

Duração: Permanente.

Custo: 1 por NT por meio quilo; um combustível NT5, portanto, custa 5 de energia por meio quilo para criar. Custo mínimo 1 por meio quilo.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Localizar Combustível e quaisquer duas magias de transmutação.

Objeto

(a) Varinha, cajado ou joias; utilizável apenas por um mago. O objeto deve tocar no material a ser transformado em combustível. *Custo de energia para criar:* 400. (b) Um pote ou recipiente que mudará o conteúdo em combustível sólido. *Custo de energia para criar:* 100 por meio quilo da capacidade diária do recipiente.

Combustível Essencial/NT

Comum

Transforma qualquer combustível comum na essência mágica do combustível. O Combustível Essencial queima 10 vezes mais que o combustível normal, com um terço da poluição usual (fumaça, radiação, etc.). Veículos que funcionam com Combustível Essencial têm 10 vezes o Alcance; em um cenário mágico secreto, essa magia pode dar origem a lendas urbanas sobre carburadores de 50km/l.

A potência aumentada de Combustível Essencial só se aplica quando o Combustível é usado em uma máquina; feno tratado com Combustível Essencial não faz nada se alimentar uma mula.

Outras magias de energia como Roubar Energia ou Extrair Energia não podem tocar no Combustível Essencial ou uma máquina usando Combustível Essencial para energia.

Duração: Permanente.

Custo: 1 por meio quilo.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Quaisquer seis magias de energia.

Parar Energia

Área

Interrompe o fluxo de energia na área, fazendo com que todos os dispositivos acionados deixem de funcionar. Isso pode ou não causar danos permanentes aos dispositivos, dependendo do projeto. Salvo isso, qualquer dispositivo afetado funciona normalmente quando sai da área.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 3 para conjurar. Metade disso para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Localizar Energia.

Objeto

Varinha ou cajado, utilizável apenas por um mago. *Custo de energia para criar:* 800.

Emprestar Energia/NT

Comum

O conjurador gasta energia para alimentar magicamente um dispositivo. Em teoria, um círculo grande de magos poderia usar essa magia para alimentar uma nave estelar e suas armas.

A magia não pode ser usada para carregar diretamente baterias ou outros dispositivos de armazenamento. No entanto, poderia alimentar uma máquina projetada para recarregá-los...

Duração: Indefinida.

Custo: O Mestre precisará converter a necessidade de energia do dispositivo em uma taxa de energia equivalente (consulte as páginas 178 - 179). O custo mínimo de energia é de um por hora; alta perícia não reduz os custos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Localizar Energia.

Objeto

(a) Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 1.000. (b) Qualquer dispositivo pode ser encantado para que qualquer mago disposto a emprestar energia (possivelmente além da sua fonte de energia normal) possa fazê-lo. O mago não precisa conhecer a magia; o encantamento fornece a mágica. O dispositivo encantado também aceitará uma Gema de Energia ou Manter Magia. *Custo de energia para criar:* 1 por 50kg de massa do dispositivo (arredondado para cima); o custo mínimo é de 250.

Acionar/NT

Comum

Utiliza energia mágica para operar qualquer dispositivo que converta energia ou combustível em movimento, de um cortador de grama a um stardrive. Em quase todos os casos, esses dispositivos são veículos de algum tipo; veja Veículos, pág. B462, para mais detalhes.

Duração: 10 minutos.

Custo: Multiplicar o PcC do veículo (em toneladas) pelo Deslocamento desejado (até a Velocidade Máxima do veículo), depois divida pela perícia do conjurador. O custo mínimo é de 1 energia; alta perícia não reduz o custo de conjuração. Mesmo custo de manutenção.

Pré-requisitos: Criar Combustível e Objeto Dançante.

Exemplo: Um mago com Acionar/NT7-15 deseja mover seu carro esportivo (pág. B464) na velocidade máxima do Deslocamento 75 (240km/h). O carro pesa 1,8 toneladas. Para mover o carro no Deslocamento 75 durante o tempo da magia, é necessário (1,8×75)/15 = 9 de energia.

Objeto

(a) Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 1.000. (b) Qualquer motor pode ser encantado para que qualquer mago disposto a impulsioná-lo possa fazê-lo. O mago não precisa conhecer a magia; o encantamento fornece a mágica. O dispositivo encantado também aceitará uma Gema de Energia ou Manter Magia. *Custo de energia para criar:* 20 por tonelada do PcC do veículo (arredondar para cima); custo mínimo de 200.

Conduzir Energia /NT (MD)

Especial

Transforma o conjurador em um condutor de energia, uma ligação entre uma fonte de energia ativa e um dispositivo que necessita dela. A magia tem dois "alvos": a fonte e o receptor. A penalidade de alcance é baseada na distância total da fonte ao conjurador e do conjurador para o receptor. Se a fonte ou o receptor não estiver visível para o conjurador, o teste terá -5; se nenhum estiver visível, o teste terá -10!

Um dispositivo pode extrair energia através de um mago ou círculo de magos por vez; se vários magos estiverem competindo para suprir um dispositivo, faça uma Disputa Rápida de Perícia entre os conjuradores, ajustando o alcance.

A energia máxima que um mago pode servir com segurança como canal é (HT) × (Aptidão Mágica ao quadrado)/4, em megawatts. Assim, um feiticeiro com HT 10 e Aptidão Mágica 2 poderia lidar com um fluxo constante de 10×(2×2)/4, ou 10 megawatts, com segurança. Se o nível de segurança de um mago for excedido, a cada segundo ele deve sofrer 1 de fadiga por excesso de MW (ou fração dele) e fazer um teste contra HT. Em um teste fracassado, ele perde PV igual à perda de fadiga naquele turno. Em uma falha crítica, ele sofre um ataque cardíaco (consulte *Condições Fatais*, pág. B429) e entra em colapso.

Uma fonte para esta magia não precisa ser uma fonte de eletricidade ou outra essência energética; particularmente em suas versões de baixo NT, Conduzir Energia pode aproveitar a energia mecânica de fontes naturais. No entanto, uma fonte de energia deve estar em uma forma que possa ser usada diretamente por uma máquina; assim, uma roda d'água seria uma fonte viável, mas uma cachoeira não seria.

Duração: 1 minuto.

Custo: Nenhum para conjurar. 1 para manter (devido à tensão da passagem da energia). Esse custo de manutenção não é reduzido por alta perícia.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Localizar Energia.

Exemplo: A magia pode ser conjurada na usina de fusão em uma nave estelar (a fonte) e uma pistola blaster na mão do mago (o receptor). Enquanto a magia é mantida, a usina de fusão aciona a pistola. Se a pistola estiver na mão do mago e a usina estiver a 3 metros abaixo da passarela em que ele está, a distância total é de 3 metros, para uma penalidade de -3 no alcance. Se a passarela obscurecer a visão do mago da usina, ele estará a mais -5 (observe que o conjurador não precisa ver para a usina enquanto dispara a arma – apenas enquanto conjura a magia!).

Roubar Energia/NT (MD)

Comum

O conjurador rouba energia de uma fonte de energia armazenada (como uma bateria) para restaurar seus PF.

Custo: O conjurador recupera energia com uma eficiência percentual igual à sua perícia com a magia; um conjurador com perícia 15, drenando uma bateria completamente, ganharia ele próprio 15% da energia potencial contida na bateria (ou menos, se menos restaurasse completamente os PF do conjurador). O restante da energia da bateria é desperdiçado.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Cura Superficial e Conduzir Energia.

Objeto

Varinha, cajado ou joias. Utilizável apenas por um mago. O mago e o objeto devem tocar a fonte. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Extrair Energia/NT (MD)

Especial

Idêntica a Conduzir Energia, exceto que o alvo é uma magia; um mago com HT 10 e Aptidão Mágica 2 poderia usar uma usina de fusão de 10 MW para fornecer a ele um fluxo constante de 28 de energia por segundo para alimentar sua mágica! Extrair Energia deve ser conjurada primeiro e conta como uma magia "ligada" ao conjurar a magia em questão.

Duração: 1 minuto.

Custo: Nenhum para transmitir. 1 para manter (devido à tensão da passagem da energia). Esse custo de manutenção não é reduzido por alta perícia.

Pré-requisitos: Roubar Energia e pelo menos duas magias de 10 escolas diferentes.

Visão Magnética

Comum

Revela campos magnéticos para o alvo. Eles são mais brilhantes onde mais densos e parecem fluir de um polo magnético para o outro. Se o alvo tiver Física/NT6 ou superior com uma perícia de 12 ou mais, ele poderá usá-la para estimar a força do campo magnético. Se nenhum objeto magnético mais forte que um ímã de cozinha estiver a 1 metro dele, o alvo poderá determinar o norte magnético. Combinado com 1.000×Visão Microscópica (pág. B97), o alvo pode ler diretamente a mídia de armazenamento de dados magnéticos (cada formato é um idioma distinto, que deve ser conhecido no nível nativo para ser lido em tempo real).

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para conjurar. 1 para manter.

Pré-requisitos: Visão Aguçada.

Objeto

Joias ou óculos. O objeto deve incluir um pequeno ímã. Afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 150.

Rádio-Audição

Comum

O alvo pode "sintonizar" sua audição nas partes de rádio e micro-ondas do espectro eletromagnético, como se ele tivesse Telecomunicações (Rádio) (Somente Recepção, -50%) (pág. B93).

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para conjurar. 1 para manter.

Pré-requisito: Audição Aguçada.

Objeto

Joias (brincos são particularmente apropriados). Afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 150. Alguns encantadores criam objetos (conchas ou pequenos rádios ou tampões para os ouvidos, normalmente) que transformam o sinal de rádio em um sinal sonoro; o usuário sintoniza concentrando-se.

Visão do Espectro (MD)

Comum

O alvo pode perceber qualquer parte do espectro eletromagnético, como se tivesse Visão Hiperespectral com as ampliações de Banda Baixa Estendida e Banda Alta Estendida (pág. B97). O mestre pode exigir testes contra várias perícias científicas para permitir ao alvo entender o que vê.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4. O mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Infravisão.

Objeto

Joias ou óculos. O item deve incluir um pequeno prisma. Afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 750.

Magias de Radiação

A radiação é insidiosa; é inodora, invisível e silenciosa. A exposição fatal pode ser alcançada em alguns minutos, mas a morte pode levar semanas – uma morte horrível e dolorosa. Veja a pág. B435 para obter detalhes sobre o efeito que a radiação pode ter em uma pessoa.

Sob algumas circunstâncias (particu-larmente com magias como Jato de Radiação), uma vítima pode ter apenas parte de seu corpo irradiada. Tais doses de radiação não têm o mesmo efeito que uma dose distribuída por todo o corpo. Para avaliar os efeitos da dose, é necessário converter a dose da parte do corpo em uma "dose equivalente de corpo inteiro": dividir uma dose recebida na cabeça ou membros por 15, uma recebida no tronco por 8 e uma recebida nos órgãos vitais por 4 .

Ver Radiação

Comum

Torna todos os itens radioativos visíveis no campo de visão do alvo. Cada um desses itens brilha na proporção de sua atividade. Itens escondidos sob roupas, atrás de paredes, etc, emitem um brilho dependendo da quantidade de radiação que passa pela blindagem. Magias como Jato de Radiação também se tornam visíveis.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para conjurar. 2 para manter.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 400.

Localizar Radiação

Informação

Identifica a direção e a distância aproximada da fonte significativa de radiação mais próxima de qualquer espécie. O conjurador também pode especificar que ele está procurando um tipo específico de radiação (gama, nêutron etc.). Quaisquer fontes radioativas conhecidas podem ser excluídas se o mago as especificar antes da conjuração. Use os modificadores de longa distância (pág. 14).

Custo: 3.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Ver Radiação.

Objeto

Uma varinha ou cajado que apontará na direção procurada e fará um clique ou um ping na proporção da força da fonte encontrada. *Custo de energia para criar:* 60.

Irradiar

Área

Torna uma área radioativa.

Duração: 1 hora.

Custo básico: 1 por 10 rads/hora. Metade disso para manter.

Pré-requisitos: Pelo menos duas magias da Terra e duas magias de Fogo.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 300.

Extinguir Radiação (MD)

Comum

Remove a radioatividade prejudicial do alvo.

Duração: Permanente.

Custo: 1 por 10 rads/hora.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Extinguir Fogo, Terra para Ar e Irradiar.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 1.500.

Imunidade à Radiação

Comum

O alvo (pessoa, criatura ou objeto) e qualquer coisa que ele carregue se torna resistente à radiação. Isso é expresso em termos de Fator de Proteção (consulte a página B436).

Esta também é uma magia de Proteção e Advertência.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para FP 10, 2 para FP 100, 3 para FP 1.000. Metade disso (arredondar para cima) para manter.

Pré-requisitos: Pelo menos três magias de Radiação.

Objeto

(a) Qualquer; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 1.000. (b) Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 1.500.

Curar Radiação (MD)

Comum

Cura o alvo dos danos causados pela radiação; essa magia reduz a exposição de radiação inerente ao corpo do alvo, incluindo os 10% "permanentes" da exposição retida (a exposição permanente, no entanto, é a última a ser curada). Não restaura os PV perdidos ou outros ferimentos, que devem ser curados por outros meios.

Esta também é uma Magia de Cura.

Duração: A exposição é curada permanentemente.

Custo: 1 por 10 rads removidos do corpo do alvo; custo mínimo 5.

Tempo de operação: 30 segundos.

Pré-requisitos: Imunidade à Radiação e Cura Profunda.

Objeto

Varinha ou cajado. O objeto deve tocar o alvo. Utilizável apenas por um mago ou um não-mago com Medicina 20 ou superior. *Custo de energia para criar:* 1.500.

Jato de Radiação

Comum

Atira um feixe invisível de radiação de um dedo. A cada turno, o conjurador rola contra DX-4 ou Ataque Inato para acertar. Este ataque pode ser esquivado ou bloqueado (embora apenas os escudos imunes à radiação sejam de alguma utilidade), mas não aparado. O jato inflige 10 rads por ponto de energia na magia para um alvo do tamanho humano.

A magia também pode embaçar filmes fotográficos, confundir eletrônicos e assim por diante.

Duração: 1 segundo.

Custo: 1 a 3. O alcance em metros é igual ao custo de energia. Mesmo custo de manutenção.

Pré-requisitos: Irradiar e Imunidade à Radiação.

Objeto

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. O jato sai da ponta do objeto. *Custo de energia para criar:* 600.

Sopro Radioativo (MD)

Comum

Semelhante ao Jato de Radiação, exceto que a radiação sai da boca do conjurador e não pode ser mantida. O conjurador testa para acertar contra DX-4 ou a perícia Ataque Inato. Isso conta como uma ação; o conjurador deve estar de frente para o alvo. Não são necessários gestos com as mãos para conjurar essa magia; certos movimentos de lábios e língua são feitos. Assim, Sopro Radioativo pode ser conjurada "sem mãos" em qualquer nível de perícia.

Duração: 1 segundo.

Custo: 1 a 4. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Jato Radiativo.

Objeto

Joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.200.

Magias em Metal e Plástico

Para os fins dessas magias, um "metal" é qualquer material condutor. Um "plástico", por outro lado, é qualquer material polimérico artificial não condutor. Se não for (a) animal, (b) pedra/terra/cerâmica/vidro, (c) água/líquido simples, (d) ar/gás, (e) planta/madeira (viva ou morta), ou (f) metal, então é "plástico".

Localizar Plástico

Informação

Identifica a direção e a distância aproximada da quantidade significativa mais próxima de plástico. Use os modificadores de longa distância (pág. 14). Quaisquer tipos particulares ou quantidades conhecidas de plástico podem ser excluídas se o conjurador mencionar especificamente antes de iniciar.

Custo: 3.

Tempo de operação: 10 segundos.

Objeto

Varinha, cajado ou joias. Custo de energia para criar: 60.

Identificar Metal

Informação

Identifica o tipo de um metal. O conjurador deve tocar o metal a ser identificado.

Custo: 1.

Pré-requisito: Localizar Terra.

Identificar Plástico

Informação

Identifica o tipo de um plástico. O conjurador deve tocar no plástico a ser identificado. Útil para classificar materiais recicláveis.

Custo: 1.

Pré-requisito: Localizar Plástico.

Moldar Metal

Comum

Mova o metal sólido ou líquido e modele-o para qualquer forma. Se a forma for estável, ela permanecerá permanentemente após a modelagem. Uma forma instável dura apenas enquanto a magia continuar – embora nenhuma concentração especial seja necessária – e depois quebra e entra em colapso. Pode ser necessário um teste de Arquitetura bem-sucedido para criar um arco estável, saliência ou outra estrutura. O metal sólido movido com essa magia viaja com Deslocamento 1/2; o metal líquido flui nessa velocidade em subidas, mas é muito mais rápido horizontalmente (Deslocamento 4) ou em declive (Deslocamento 10).

Duração: 1 minuto.

Custo: 6 por m³ (4 para metais macios, como chumbo, ouro ou magnésio). Metade disso para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Moldar Terra ou pelo menos seis magias Tecnológicas.

Moldar Plástico

Comum

Semelhante a Moldar Metal, mas afeta o "plástico". O material movido com esta magia viaja com Deslocamento 1/2 ou mais rápido se for dúctil ou líquido.

Duração: 1 minuto.

Custo: 6 para conjurar. 3 para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Moldar Planta ou pelo menos seis magias Tecnológicas.

Metalovisão

Comum

Veja através do metal para olhar o que está além – além da porta, dentro de uma caixa, etc. Certos metais (chumbo) resistem ou bloqueiam completamente essa magia.

Esta também é uma magia de Reconhecimento.

Duração: 30 segundos.

Custo: 2 por 5 metros de profundidade (máximo de 50 metros) para conjurar. Mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Moldar Metal.

Objeto

Qualquer. Afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 800.

Plastivisão

Comum

Veja através do plástico.

Este também é uma magia de Reconhecimento.

Duração: 30 segundos.

Custo: 2 por 5 metros de profundidade (máximo de 50 metros) para conjurar. Mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Moldar Plástico.

Objeto

Qualquer. Afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 800.

Corpo de Metal (MD)

Comum; Resistida por HT

O alvo se torna uma estátua animada de metal, concedendo-lhe temporariamente a meta-característica do Corpo de Metal (pág. B262). Roupas (até 3kg) também se tornam metálicas, mas perdem os poderes mágicos que possam ter.



Duração: 1 minuto. A magia expira se o alvo perder a consciência.

Custo: 12 para conjurar. 6 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Moldar Metal.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. Afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 3.000.

Corpo de Plástico (MD)

Comum; Resistida por HT

O alvo se torna uma estátua animada de plástico, concedendo-lhe temporariamente a meta-característica do Corpo de Plástico (veja caixa). Roupas (até 3kg) também se tornam plásticas, mas perdem os poderes mágicos que possam ter.

Duração: 1 minuto. A magia expira se o alvo perder a consciência.

Custo: 10 para conjurar. 5 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Moldar Plástico.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. Afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 2.500.

Nova Meta-Característica: Corpo de Plástico

Corpo de Plástico: Seu corpo é feito de plástico comum, como o material usado para fazer baldes de plástico ou jarros de leite. Não Respira [20]; RD 1 [5]; Imunidade a Danos Metabólicos [30]; Tolerância a Ferimentos (Homogêneo, Sem Sangue) [45]; Resistência à Pressão 1 [5]; Lacrado [15]; Resistência ao Vácuo [5]. *125 pontos.*

Capítulo Vinte e Cinco
Magias da Água

Perrek despejou água salgada do boné entre os dedos até a boca, engolindo avidamente a água limpa, purificada. Estalando os lábios, ele empurrou o boné frio de volta na cabeça e olhou para o horizonte. Em algum lugar lá fora havia terra, de acordo com o augúrio que ele lançara algumas horas atrás, e sua pequena corrente personalizada deveria levar sua jangada improvisada ao pôr do sol. Ele não tinha certeza de onde estava, mas não podia estar a mais de alguns dias do porto.

Então aquela doninha aprenderia que ainda havia um truque ou dois na manga de um velho.

Essas magias lidam com o tradicional "elemento" mágico da água. Exceto como observado, nenhuma dessas magias afeta a água no corpo humano ou em qualquer outra criatura viva.

A água tem várias formas, e os Mestres podem querer detalhes sobre os pesos e densidades dessas formas. A água líquida pesa 1kg por 1 litro. O gelo pesa cerca de 900g por litro. A densidade da neve varia muito, variando de neve compactada, que é praticamente gelo, a neve recém-caída, que pode ser tão fofa quanto 100 partes de ar a uma parte de água. Existem cerca de 1 litro para $10cm^3$.

Outra substância que se enquadra na Escola da Água é o ácido. Na natureza, os ácidos vêm em uma variedade de forças; as magias de ácido, no entanto, assumem uma potência uniforme de ácido. "Ácido", para fins mágicos, inclui soluções corrosivas altamente alcalinas. Salpicar alguém com ácido causa 1d-3 pontos de dano corrosivo; a imersão em ácido causa 1d-1 pontos de dano corrosivo por turno. 4 litros de ácido pode causar 8 pontos de dano antes de ser neutralizado em uma solução salina inofensiva. A armadura protege contra danos causados pelo ácido, mas o ácido corroerá 1 ponto da RD por cada 5 pontos de dano causados em um único segundo. Objetos (incluindo armaduras!) também são atacados pelo contato com o ácido. Se o ácido espirrar no rosto da vítima, ele deve testar contra HT para evitar ficar cego. Em caso de falha, ele sofre danos ácidos nos olhos e, se mais de 2 pontos forem infligidos, a vítima ficará cega (veja *Lesões Incapacitantes*, págs. B420-422). Uma falha crítica causa cegueira permanente.

As magias da água afetam o ácido normalmente. Na forma de vapor, o ácido causa os danos causados por escaldamento e queimaduras, não os dois. O ácido mágico ataca todas as substâncias, menos vidro, a maioria das pedras e certos metais.

Localizar Água

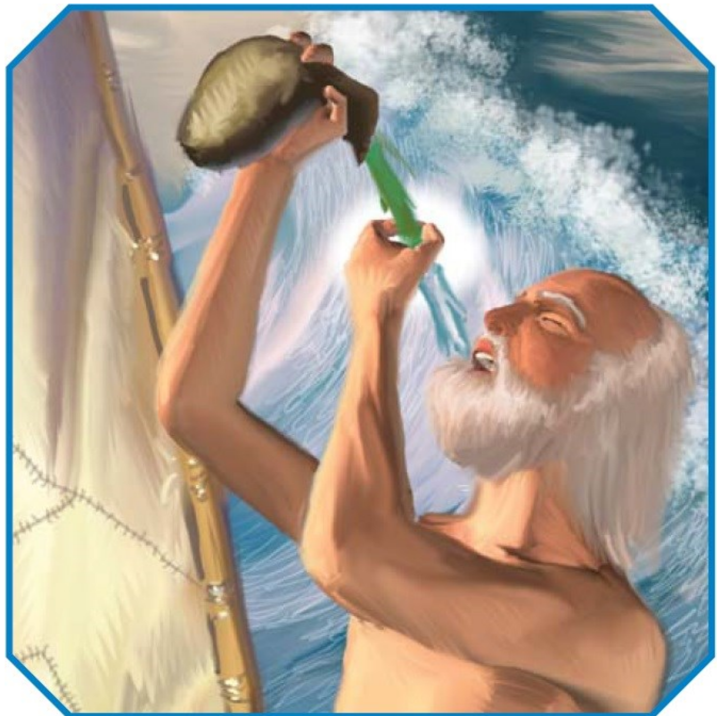
Informação

Determina a direção, a distância e a natureza geral da fonte significativa de água mais próxima. Use os modificadores de longa distância (pág. 14). Quaisquer fontes conhecidas de água podem ser excluídas se o conjurador especificamente mencioná-las antes de começar. Requer um graveto bifurcado; faça o teste com -3 se isso não estiver disponível.

Custo: 2.

Objeto

Uma forquilha (também pode ser esculpida em osso ou marfim). *Custo para criar:* 40 de energia e $300 em materiais mágicos.



Localizar Costa

Informação

Diz ao conjurador no mar a direção e a distância aproximada da costa mais próxima. Use modificadores de longa distância (pág. 14). Qualquer costa conhecida, como a de uma ilha próxima, pode ser excluída se o conjurador mencioná-la especificamente durante a conjuração.

Custo: 3.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Localizar Água.

Purificar Água

Especial

Remova todas as impurezas da água despejando-a em qualquer aro ou anel (ou, com uma pinça, nos próprios dedos) em um recipiente. Apenas um teste de perícia é necessário, desde que o fluxo continue.

Duração: A água purificada permanece pura, a menos que seja contaminada.

Custo: 1 para purificar 4 litros.

Tempo de operação: Geralmente de 1 a 2 segundos por litro, a menos que um recipiente e anel sejam usados.

Pré-requisito: Localizar Água.

Objeto

Um aro de osso ou marfim. *Custo de energia para criar:* 50.

Criar Água

Comum

Cria água pura do nada. Esta água pode aparecer em qualquer uma de várias formas. Pode aparecer dentro

de um recipiente ou como um globo no ar (que cai imediatamente). Ou pode aparecer como uma densa névoa de gotículas; dessa forma, 4 litros de água extinguirão todos os incêndios em um raio de um metro. Água não pode ser criada dentro de um inimigo para afogá-lo!

Duração: A água criada é permanente.

Custo: 2 para cada 4 litros criado.

Pré-requisito: Purificar Água.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 200.

Destruir Água

Área

Faz com que a água (em qualquer forma) desapareça, deixando um vácuo – ou talvez partículas de impurezas secas. Se houver mais água por toda parte, ela entrará correndo para preencher o buraco. É bom para secar as coisas, salvar uma vítima que está se afogando etc. Não pode ser usada como um ataque "desidratante" em um inimigo.

Duração: Permanente.

Custo básico: 3. Em águas profundas, a área tem apenas 2 metros de altura (ou profundidade). Mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Criar Água.

Objeto

Varinha, cajado ou joias. *Custo de energia para criar:* 300.

Arma Congelante

Comum

Faz com que qualquer arma fique muito fria. Isso não prejudica o usuário ou a arma, mas um ataque com a arma causa +2 de dano à maioria dos inimigos *se ela penetrar a RD*. Multiplique esse bônus por qualquer Vulnerabilidade (pág. B161) ao gelo ou frio. Adicione esse bônus à lesão final infligida pelo ataque – por exemplo, um ataque de gelo "empalador" ainda é bom apenas para +2 de dano, não para +4.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para conjurar. 1 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Criar Água.

Objeto

Uma arma que se torna congelada sempre que empunhada, sem custo de energia para o usuário. *Custo para criar:* 750 de energia, $2.000 em materiais mágicos.

Moldar Água

Comum

Esculpe a água (incluindo gelo ou vapor) em qualquer forma e até a move. Uma vez dada uma forma, a água a mantém sem mais concentração até que a magia termine. A água movida com essa magia move-se com Deslocamento 3.

Uma forma útil é uma parede de água para impedir ataques de fogo – 80 litros formam uma parede com 2 metros de altura e 1 metro de largura. Isso interrompe magias de bola de fogo e fogo comum.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para moldar 80 litros. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Criar Água.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 400.

Geada

Área

Como listada em *Magias do Clima*, pág. 193.

Guarda-Chuva

Comum

Ande em qualquer precipitação leve sem se molhar. Um "escudo" invisível é visto desviando as gotas de chuva que chegam. Guarda-Chuva não funciona contra granizo intenso (ou mágico), chuva de pedras ou sapos, etc.

Esta também é uma magia de Proteção e Advertência.

Duração: 10 minutos.

Custo: 1.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Moldar Água *ou* Escudo.

Objeto

Joalheria. Sempre ativo. Afeta apenas o usuário. *Custo para criar:* 100 de energia.

Corpo de Água

Comum; Resistida por HT

Concede temporariamente ao alvo a meta-característica Corpo de Água (pág. B262). Roupas (até 3kg) se tornam líquidas junto com ele, enquanto outras posses caem no chão.

Duração: 1 minuto.

Custo: 5 para conjurar. 2 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Moldar Água.

Objetivo

(a) Cajado, varinha ou joia. Afeta apenas o usuário. Uma desvantagem grave é que, assim que é ativado, o objeto cai da mão do usuário – portanto, uma magia conjurada com esse objeto dura apenas um minuto. *Custo de energia para criar:* 1.200. (b) Cajado, varinha ou joia. Afeta apenas o usuário. Diferentemente do objeto anterior, esse objeto fica aquoso junto com o usuário, permitindo que ele mantenha a magia por mais de um minuto. Enquanto aquoso, o objeto perde quaisquer poderes mágicos que possa ter normalmente. *Custo de energia para criar:* 2.500.

Água Podre

Área

Torna a água não potável. A água suja é facilmente reconhecida por sua cor e cheiro pouco convidativos, enquanto a cerveja ou o vinho sujo podem ser mais difíceis de detectar. Qualquer pessoa tola o suficiente para beber deve fazer um teste de HT. Em um teste bem-sucedido, ele simplesmente se sente doente e perde 2 PV. Em um teste fracassado, ele é tomado por cólicas dolorosas no estômago, perdendo 1d+1 PV; ele terá -3 para todas as perícias até que os PV perdidos sejam restaurados.

A água suja também falha em satisfazer a sede e não pode suportar peixes ou outros habitantes da água (qualquer tipo de peixe se sufoca lentamente na água contaminada; um mamífero marinho fica doente por ingeri-la). Em um corpo de água, a água suja é eventualmente diluída até ficar inofensiva; se conjurada em um córrego da montanha, por exemplo, essa magia dura efetivamente apenas um ou dois segundos.

Custo básico: 3.

Pré-requisitos: Purificar Água e Deteriorar.

Objeto

Cajado ou varinha. O objeto deve tocar a água alvo. *Custo de energia para criar:* 100.

Congelar

Comum

Transforma a água em gelo sólido. O gelo mantém a forma do seu recipiente; em águas abertas, o volume afetado congela como uma esfera ou cubo, por opção do conjurador. Uma magia Moldar Água pode ser conjurada para moldar a água antes de ser congelada ou para alterar a forma do gelo depois de congelado.

Duração: O gelo dura até derreter naturalmente.

Custo: 2 para um objeto do tamanho de um punho, 4 para 30cm³, 6 para um metro cúbico, mais 3 para cada metro cúbico adicional. Se a temperatura estiver acima de zero, o conjurador pode manter a magia gastando o custo de conjuração uma vez a cada 10 minutos.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Moldar Água.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo para criar:* 200 de energia, $100 em uma gema azul.

Nevoeiro

Área

Como listada em *Magias do Clima*, pág. 193

Camada de Gelo

Área

Cobre o piso ou o chão com uma folha de 0,5cm de gelo transparente. Pisar nessa camada de gelo é muito precário. Todos os combates e ataques corpo a corpo, e todas as defesas ativas, terão -3 em uma camada de gelo. Outras perícias físicas, incluindo ataques com projéteis e armas arremessadas, terão em -2. Mesmo atravessar uma camada de gelo é geralmente difícil – em geral, qualquer pessoa que tente caminhar ou correr sobre uma camada de gelo deve fazer um teste contra DX-2 por cada metro de distância que percorrer. Se ele falhar neste teste, ele cai no gelo. Ele pode, com outro teste de DX-2, tentar ficar em pé no próximo turno. Botas com cravos anula todas as penalidades no gelo.

Camadas de gelo são muito difíceis de ver. Qualquer pessoa que não esteja observando ativamente o solo em busca de gelo deve rolar contra IQ -3 para notar uma camada de gelo antes de pisar nela.

Uma camada de gelo extinguirá uma área de fogo normal em que é sobreposta e vice-versa.

Duração: Uma camada de gelo dura até derreter naturalmente.

Custo básico: 3.

Tempo de operação: 2 segundos por metro de raio.

Pré-requisito: Geada.

Objeto

a) Tapete ou esteira. Custo por 3m²: 100 de energia, $250 em materiais para magias. (b) Varinha, cajado ou joias. *Custo para criar:* 250 de energia, $500 em uma gema azul.

Esfera de Gelo

Projétil

Jogue uma bola de gelo da sua mão. Quando atinge, causa danos por esmagamento e desaparece em uma gota de água. Uma Esfera de Gelo de 1 dado também pode extinguir fogo em um raio de 1 metro, se apontada com precisão. Possui 1/2D 40, Max 80, Prec 2.

Custo: qualquer quantia até o seu nível de Aptidão Mágica por segundo, por 3 segundos. A esfera causa 1d de dano por ponto de energia.

Tempo de operação: 1 a 3 segundos.

Pré-requisito: Moldar Água.

Objeto

Cajado ou varinha – a bola é disparada da ponta do objeto. Utilizável apenas por um mago. *Custo de energia para criar:* 400; o cajado ou a varinha deve ter uma safira de $500 no seu topo.

Projéteis Congelantes

Comum

Como Arma Congelante, mas conjurada em uma arma de projétil. A arma em si fica fria ao toque, mas não prejudica o usuário. Qualquer projétil que disparar se torna muito frio, causando +2 de dano à maioria dos inimigos; quebra após atingir um alvo ou após 10 segundos, o que ocorrer primeiro.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para conjurar. 2 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Arma Congelante.

Objeto

Uma arma de projétil que dispara projéteis congelados sempre que usados, sem custo de energia para o usuário. *Custo de energia para criar:* 1.000; uma safira de $500 deve ser colocada na arma.

Descongelar

Área

Transforma gelo sólido em água.

Duração: Permanente acima de zero; 10 minutos abaixo de zero.

Custo básico: 1 (mínimo 2). Abaixo do congelamento, o custo para manter é o mesmo.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Calor ou Congelar.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo para criar:* 300 de energia, $100 de materiais para magia.

Imunidade à Água

Comum

O alvo (pessoa, criatura ou objeto) e qualquer coisa que ele carregue tornam-se imune aos efeitos da umidade, permanecendo secos, mesmo que completamente submersos. A magia protege contra o efeito de amortecimento de vapor ou gelo, mas não contra o próprio escaldamento ou congelamento! Isso também protege contra substâncias semelhantes à água; uma bebida derramada não mancha, por exemplo. Sua proteção contra o ácido é limitada – o alvo recebe 2 pontos de RD contra derramamentos ou imersão em ácido.

Esta também é uma magia de Proteção e Advertência.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para conjurar. 1 para manter.

Pré-requisitos: Moldar Água *e* Destruir Água ou Guarda-Chuva.

Objeto

(a) Cajado, varinha ou joia. Sempre ativo. Afeta apenas o usuário. *Custo para criar:* 200 de energia e uma esmeralda de $200. (b) Cajado, varinha ou joia. *Custo para criar:* 400 de energia e uma esmeralda de $200.

Sapatos de Neve

Comum

Cruze gelo ou neve como se fosse terreno regular. Sapatos de Neve elimina qualquer penalidade de deslocamento, DX ou perícia normalmente avaliada por gelo ou neve. O alvo ainda está sujeito a penalidades causadas por uma superfície instável, como um bloco de gelo balançando ou uma avalanche.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para conjurar. 1 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Moldar Água.

Objeto

Sapatos, botas ou sandálias. Afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 350.

Andar na Água

Comum

Ande na água como na vantagem Caminhar Sobre Líquidos (pág. B47).

Duração: 1 minuto.
Custo: 3 para conjurar. 2 para manter.
Tempo de operação: 4 segundos.
Pré-requisito: Moldar Água.

Item
Cajado, varinha, joias ou roupas. Afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 500.

Ondas

Especial; Área

Como listada em *Magias do Clima*, pág. 194.

Jato de Água

Comum

Atira um jato fino de água com um dedo. A cada turno, o conjurador joga contra DX-4 ou a perícia Ataque Inato para acertar. Este ataque pode ser esquivado ou bloqueado, mas não aparado. Ele projeta todos os alvos e causa dano a criaturas de fogo; ele pode matar ou derrubar criaturas voadoras. Ele pode extinguir o fogo normal de uma área de 1 metro de raio. Qualquer pessoa atingida no rosto por um jato de água tem uma penalidade de -3 nas perícias de combate no próximo turno para cada ponto de energia colocado no jato.

Duração: 1 segundo.
Custo: 1 a 3. Dá 1d de dano a cada ponto colocado nele. Alcance é igual ao número de dados.
Pré-requisito: Moldar Água.

Objeto
Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por magos. Se o objeto for uma varinha ou cajado, ele deve ter uma ponta azul (ou uma ponta com joias azuis); o jato vem da ponta. *Custo de energia para criar:* 600.

Aquavisão

Informação

Veja através da água, neve e gelo – para encontrar tesouros submersos, à monstros à espreita, etc.

Esta também é uma magia de Reconhecimento.

Duração: 30 segundos.
Custo: 1 por 20 metros de profundidade para ser conjurada (até 200 metros). Mesmo custo para manter.
Pré-requisito: Moldar Água.

Objeto
Qualquer. *Custo de energia para criar:* 200.

Sorvedouro

Área

Cria um redemoinho circular em um corpo de água (lagos, rios, mares, mas também lagoas e piscinas). Ao se concentrar, o conjurador pode mover o Sorvedouro a qualquer distância até seu próprio diâmetro por segundo. O conjurador pode mover com a metade da velocidade enquanto se concentra.

O Sorvedouro possui um "funil" no centro, cujo raio (na superfície) pode ser até metade do redemoinho. A profundidade do funil pode atingir o dobro do raio do redemoinho. O funil fica progressivamente mais estreito à medida que se aproxima do fundo.

O metro mais externo do redemoinho se move com Deslocamento 1, o próximo anel interno com Deslocamento 2 e assim por diante. Qualquer pessoa presa no redemoinho será arrastada para o fundo; um teste de Natação, com uma penalidade igual à velocidade do anel atual, deve ser feito a cada rotação para evitar ser arrastado para o próximo anel interno (além das consequências usuais para a falha – pág. B354). Um sucesso de 3 ou mais significa que o nadador conseguiu mover um anel para fora (se assim o desejar).

O redemoinho tem pouco efeito sobre seres e objetos que pesam mais de 45kg vezes seu raio em metros. Enquanto estiver no redemoinho, todas as perícias baseadas em DX (exceto as aquáticas como Natação ou Mergulho) terão -5, acima e além de qualquer penalidade por estar na água em primeiro lugar.

Duração: 1 minuto após atingir a força total.
Custo básico: 2 para conjurar. Metade disso para manter.
Tempo de operação: Sorvedouro começa imediatamente, mas o conjurador deve se concentrar por um número de segundos igual ao raio do Sorvedouro em metros para trazê-lo com força total. O Sorvedouro leva um tempo semelhante para parar quando a magia termina, embora nenhuma concentração seja necessária.
Pré-requisito: Moldar Água.

Objeto
Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo para criar:* 200 de energia e uma esmeralda de $500.

Frescor

Comum

O alvo permanece confortavelmente fresco em clima quente, evitando o risco de desidratação ou insolação – mas não queimaduras solares! Efetivamente, o alvo ganha Tolerância à Temperatura 3 (pág. B96) em direção ao calor durante o período da magia. A magia não oferece proteção contra chamas reais ou magias de ataque baseadas em fogo.

Esta também é uma magia de Proteção e Advertência.

Duração: 1 hora.
Custo: 2 para conjurar. 1 para manter.
Tempo de operação: 10 segundos.
Pré-requisito: Frio.

Objeto
Roupas, cajado ou joias; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 200.



Criar Gelo

Comum

Cria uma quantidade de gelo ou neve. Pode aparecer como: um bloco sólido de qualquer forma; dentro de um contêiner (que deve ser grande o suficiente); pendurado no ar (cai imediatamente); como uma massa de lascas de gelo (ótima para resfriar bebidas); ou como uma nuvem de neve (que se assenta no chão). São necessários 240 litros de lascas de gelo ou neve para apagar uma área de um metro de raio de fogo em um segundo. Quatro litros de neve, dependendo da sua densidade (pág. 195), cobrirá uma área de um metro de raio até uma profundidade entre 5 a 45 centímetros.

Duração: Permanente; o gelo dura até derreter naturalmente.

Custo: 2 por 4 litros de gelo criado.

Pré-requisito: Congelar.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo para criar:* 200 de energia e uma safira de $100.

Desidratar

Comum; Resistida por HT

Remove a água dos tecidos de um alvo, causando danos ou morte. Afeta toda a vítima se for conjurada à distância; se o conjurador tocar o alvo, o dano será limitado à parte tocada. A armadura não protege!

Duração: O dano causado é permanente até ser curado.

Custo: 1 para 1d-1 de dano causado, até 3.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Pelo menos cinco magias da Água, incluindo Destruir Água.

Objeto

Varinha ou cajado. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo para criar:* 700 de energia e $1.000 em materiais para magias.

Adaga de Gelo

Projétil

Cria e arremessa um pingente afiado de gelo. Quando ataca, causa dano por perfuração e derrete instantaneamente. Possui 1/2D 30, Max 60, Prec 3.

Custo: Qualquer quantia até o seu nível de Aptidão Mágica por segundo, por 3 segundos. Causa 1d-1 de dano por perfuração para cada ponto de energia colocado nela. Nenhum efeito extra em criaturas de fogo.

Tempo de operação: 1 a 3 segundos.

Pré-requisito: Esfera de Gelo ou Jato de Água.

Objeto

Joias; o objeto deve ter uma forma ou desenho de adaga. Utilizável apenas por um mago. *Custo de energia para criar:* 400.

Toque Congelante

Corpo a Corpo

Cobre o alvo com uma camada de gelo. O conjurador deve tocar o alvo para ativar essa magia; o local acertado é irrelevante. O alvo é imobilizado e não pode tomar nenhuma ação até que ele rompa o gelo com um teste de ST bem-sucedido com uma penalidade de -1 por cada 0,5cm de gelo. O gelo pode ser picado por fora a uma taxa de 0,5cm de gelo para cada ponto de dano básico; possui RD 1 por 1cm de gelo. Se os socorristas não forem cuidadosos, eles podem esmagar o gelo ferindo o alvo (consulte *Superpenetração*, pág. B408).

Enquanto está envolto em gelo, o alvo é vulnerável a choques térmicos (pág. B430); ele deve fazer um teste contra HT imediatamente. Em um sucesso, ele perde 1 PF; em uma falha, ele perde PF igual à margem da falha. O teste HT deve ser repetido a cada minuto em que o alvo permanecer envolto em gelo. Se a situação se tornar terrível o suficiente para que o alvo comece a fazer testes de morte, um sucesso crítico significa que o alvo caiu em animação suspensa, conforme a magia.

Duração: Permanente. Se a temperatura estiver acima do ponto de congelamento, o revestimento de gelo pode ser mantido gastando tanta energia quanto na conjuração original a cada 10 minutos.

Custo: 2 por 0,5cm de gelo; deve afetar o alvo inteiro, não apenas uma parte dele! Cada 0,5cm causa 1d-1 de dano às criaturas de fogo.

Tempo de operação: 1 segundo por 0,5cm de gelo.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e pelo menos quatro magias da Água.

Objeto

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. A ponta do objeto deve ser branca. *Custo de energia para criar:* 800.

Andar Pela Água

Comum

Passe pela água ou pelo gelo como se fosse ar; o alvo pode percorrer geleiras, ao longo dos lagos, etc. Como a magia Nadar, isso anula as penalidades de combate por lutar na água. Em água líquida, o alvo precisa de uma superfície para andar. A magia pode custar mais se for necessária resistência a altas pressões. A magia não abre uma passagem para que outros possam seguir, nem revela o que está do outro lado... Se o conjurador (ou o alvo) conhece uma magia para deixá-lo respirar, o alvo não terá dificuldade em respirar durante sua jornada, sem custo de energia. Caso contrário, ele deve prender a respiração!

Se a magia terminar antes que o alvo recupere o ar livre, ele se encontra submerso. Ele não é ferido automaticamente, mas se afoga (ou sufoca, se estiver no gelo) se não puder escapar.

Duração: 1 segundo.

Custo: 4 para conjurar. 3 para manter.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Moldar Água.

Objeto

Roupas ou joias; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 1.100.

Secar Nascente

Comum

Seca e bloqueia o fluxo de água dentro de uma nascente, reduzindo sua produção.

Duração: Permanente. Observe, no entanto, que a geologia local pode eventualmente mudar, restaurando a produção da nascente para o nível anterior.

Custo: 3 vezes a redução na produção da nascente, em 4 litros por hora.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Destruir Água e Moldar Terra.

Objeto

Cajado. *Custo para criar:* 450 de energia e uma esmeralda de $500.

Terra para Água

Comum

Como listada em *Magias da Terra*, pág. 52.

Água Essencial

Comum

Como Criar Água, mas a água criada é a essência mágica da água. Extingue qualquer tipo de incêndio na mesma proporção que a água comum extingue o fogo comum. Também é três vezes mais saciante que a água comum – em outras palavras, um mero litro de água essencial mantém alguém hidratado por um dia inteiro de esforço em climas quentes (pág. B426).

Duração: Permanente até ser usada; se for usada para apagar um incêndio, por exemplo, o vapor criado é de água comum.

Custo: 3 por 4 litros criado.

Pré-requisito: Pelo menos 6 outras magias de Água.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por um mago. *Custo de energia para criar:* 800.

Enregelar

Comum; Resistida por HT

Diminui as temperaturas nos tecidos do corpo do alvo, causando danos ou morte. Afeta toda a vítima se for conjurada à distância; se conjurada por toque, o dano é limitado à parte tocada. A armadura não protege.

Duração: O dano é permanente até ser curado.

Custo: 1 por dado de dano causado, até 3.

Tempo de operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Geada e Congelar.

Objeto

Varinha ou cajado. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo para criar:* 700 de energia, materiais para magia de $500 e uma gema azul de $500.

Jato de Neve

Comum

Atira um jato fino de neve com um dedo. A cada turno, o conjurador joga contra DX-4 ou a perícia Ataque Inato para acertar. Este ataque pode ser esquivado ou bloqueado, mas não aparado. Ela projeta todos os alvos e causa dano a criaturas de fogo; ele pode matar ou derrubar criaturas voadoras. Ele pode extinguir o fogo normal em uma área de um metro de raio. Se a magia atinge o rosto do alvo, ele o cega temporariamente, a menos que ele faça um teste de HT.

Se o teste de HT falhar, cada ponto de energia na magia cega o alvo por um segundo. Depois que o alvo puder ver novamente, a visão embaçada o colocará em uma penalidade de -3 para as perícias de combate por mais 1d segundos. Em um teste de HT com falha crítica, o alvo é cegado por 1d segundos por ponto de energia na magia. Em um teste de HT bem-sucedido, a vítima tem os olhos encobertos e, portanto, é incapaz de ver por um segundo. Em um sucesso crítico, a vítima não é afetada.

Duração: 1 segundo.

Custo: 1 a 3. O jato causa 1d de projeção para cada ponto colocado nela. Seu alcance é igual ao número de dados. O custo para manter é o mesmo.

Pré-requisitos: Jato de Água e Congelar.

Objeto

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. O jato sai da ponta do objeto. *Custo de energia para criar:* 600; o cajado ou a varinha deve ter uma safira de $500 em sua ponta.

Respirar Água

Comum

Permite que o alvo respire água como se fosse ar, concedendo temporariamente Não Respira (Guelras) (pág. B73). O alvo *não* perde a capacidade de respirar ar comum! A critério do Mestre, essa magia também pode incluir o equivalente a Resistência à Pressão 1 (pág. B84), permitindo que o alvo se aventure em águas profundas sem preocupação.

Esta também é uma magia de Ar.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para conjurar. 2 para manter.

Pré-requisitos: Criar Ar e Destruir Água.

Objeto

Roupas ou joias. *Custo de energia para criar:* 400.

Respirar Ar

Comum

Como descrita em *Magias do Ar*, pág. 26.

Nadar

Comum

Como descrita em *Magias de Deslocamento*, pág. 147.

Corpo de Gelo (MD)

Comum; Resistida por HT

Concede temporariamente ao alvo a meta-característica Corpo de Gelo (pág. B262). Roupas (até 3kg) também se tornam gelo, mas perdem os poderes mágicos que possam ter.

Duração: 1 minuto. Expira se o alvo perder a consciência.

Custo: 7 para conjurar. 3 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Corpo de Água e Congelar.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. Afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 1.300.

Ferver Água

Comum

Transforma água em vapor. A água se expande consideravelmente, passando de líquido para gasoso; um mero litro de água produz muito vapor. O efeito escaldante do vapor é tal que um hexágono de vapor deve ser tratado exatamente como um hexágono de fogo, exceto que não pode acender nada.

Duração: Permanente, embora o vapor volte a condensar naturalmente (em cerca de 10 minutos).

Custo: 2 para uma quantidade de água do tamanho de um punho (produz aproximadamente um hexágono de vapor), 4 para um valor de 30cm³ (produz cerca de 40m³ de vapor), 6 para um metro quadrado de água até a profundidade de 30cm (produz 400 metros cúbicos de vapor), 3 para cada terço adicional de metro cúbico.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Moldar Água e Calor.

Comum

Cajado, varinha ou joias. *Custo para criar:* 200 de energia e uma cornalina de $100.

Condensar Vapor

Área

Transforma vapor em água em temperatura ambiente.

Duração: Permanente, embora a água possa ferver novamente.

Custo básico: 1 (mínimo 2).

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Frio ou Ferver Água.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo para criar:* 300 de energia e uma esmeralda de $100.

Criar Ácido

Comum

Cria uma solução ácida forte do nada. Pode aparecer em qualquer uma das várias formas. Pode aparecer dentro de um recipiente (que deve ser de vidro ou de alguma pedra ou metal especial se o ácido não o atacar), como um globo no ar (que cai imediatamente) ou como uma densa névoa de gotículas (que causa dano pelos respingos).

Duração: O ácido criado é permanente, mas é neutralizado à medida que reage com objetos e seres.

Custo: 1 por litro criado.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Criar Água e Criar Terra.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 300.

Criar Nascente

Comum

Aumenta a produção de uma nascente ou cria uma onde não existe.

Duração: Permanente. Observe, no entanto, que a geologia local pode eventualmente mudar, reduzindo a produção da nascente ao seu nível anterior.

Custo: 5 vezes o aumento na produção da nascente, em 4 litros por hora.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Secar Nascente e Moldar Água.

Objeto

Cajado. *Custo para criar:* 675 de energia e uma esmeralda de $500.

Correnteza

Especial; Área

Como listada em *Magias do Clima*, pág. 194.

Maré

Especial; Área

Como listada em *Magias do Clima*, pág. 194.

Carne para Gelo (MD)

Comum; Resistida por HT

"Petrifica" um alvo vivo (e todo o seu equipamento!) no gelo. Pedra para Carne pode reverter os efeitos dessa magia, mas o conjurador tem -4 de penalidade, a menos que ele também conheça Carne para Gelo. Remover Maldição também pode quebrar a magia.

Duração: Permanente até ser revertida por outra magia ou derretimento substancial (ou quebra).

Custo: 12 para conjurar; deve afetar o alvo inteiro, não apenas uma parte dele!

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Enregelar e Corpo de Água.

Objeto

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos; o objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 1.200.

Criar Vapor

Área

Produz uma nuvem de vapor. Até que se dissipe, qualquer pessoa que esteja dentro da área de efeito corre o risco de queimaduras (trate como se estivesse cercada por fogo, pág. B443-444, exceto que o vapor não pode incendiar nada). O vapor tende a subir; a taxa de dissipação depende da área, temperatura ambiente e presença de vento – em ambientes fechados, geralmente dura até a magia terminar, mas ao ar livre em um dia de ventania ou frio, pode durar apenas 10 segundos ou mais.

Duração: 5 minutos ou menos, como acima.

Custo básico: 2 para conjurar. Não pode ser mantida.

Pré-requisito: Ferver Água.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo para criar:* 400 de energia e uma cornalina de $100.

Destilar

Comum

Como listada em *Magias com Alimentos*, pág. 79.

Imunidade ao Ácido

Comum

O alvo (pessoa, criatura ou objeto) e qualquer coisa que ele carrega torna-se imune aos efeitos do ácido.

Esta também é uma magia de Proteção e Advertência.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para conjurar; 6 se o alvo precisar resistir ao Ácido Essencial. Metade disso para manter.

Pré-requisito: Criar Ácido.

Objeto

(a) Cajado, varinha ou joia; afeta apenas o usuário. *Custo de energia para criar:* 800. (b) Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 1.200.

Convocar Elemental da Água, Controlar Elemental da Água, Criar Elemental da Água

veja págs. 27-28

Chuva

Área

Como listada em *Magias do Clima*, pág. 195.

Neve

Área

Como listada em *Magias do Clima*, pág. 195.

Granizo

Área

Como listada em *Magias do Clima*, pág. 195.

Jato de Lama

Comum

Como listada em *Magias da Terra*, pág. 52.

Gêiser (MD)

Área

Faz com que um gêiser de água quente fervente saia do chão. Ele cria um furo igual ao seu raio, conforme definido pelo conjurador. Todos aqueles dentro do gêiser sofrem danos de 3d. Eles são automaticamente empurrados para fora da área de efeito e devem fazer um teste de DX-5 para permanecerem em pé!

Dois segundos após o início do gêiser, a água começa a cair como spray. Sob condições normais, afeta uma área com o dobro do raio do gêiser original. Todos os que estão nesta nova área de respingo sofrem 1d de dano por segundo.

Exemplo: Um gêiser de 2 metros de raio é criado. Todos os que estão nessa área sofrem danos de 3d. Dois segundos depois, todos aqueles em um raio de 4m, mas não em um raio de 2m, sofrem 1d de dano.

Elemental da Água Pequeno

Este é o elemental básico da água convocado ao conjurar Invocar Elemental da Água ao custo mínimo em energia de 4. Mais energia colocada na magia convoca um elemental mais poderoso. Geralmente, isso significa simplesmente um elemental maior; um ponto de energia é igual a 1 ponto adicional de ST, 5 PV ou 2 pontos de RD. No entanto, o Mestre pode optar por construir um elemental mais exótico, adicionando características incomuns ao modelo a seguir ou desenvolvendo um do zero.

Elemental da Água Pequeno

40 pontos

Modificadores de Atributo: ST-3 [-30]; DX-2 [-40]; QI-3 [-60]; HT-1 [-20].

Modificadores de Características Secundárias: MT -1.

Vantagens: Anfíbio [10]; Camaleão 1 [5]; Não Respira [20]; Não Dorme [20]; Imunidade a Danos Metabólicos [30]; Tolerância a Ferimentos (Difuso) [100]; Resistência à Pressão 3 [15]; Escorregadio 5 [10].

Desvantagens: Invertebrado [-20]; Vulnerabilidade (Desidratação) -10].



Se o conjurador estiver na área do gêiser, ele sofrerá dano normal, mas se estiver na área de respingo, ele não será ferido.

O gêiser deve sempre brotar da terra; não funcionaria no telhado. Se conjurada em circunstâncias incomuns, pode produzir efeitos interessantes, como um fluxo contínuo de água escaldante que flui ladeira abaixo para os inimigos, mas estes devem ser controlados pelo Mestre.

Duração: 1 segundo.

Custo básico: 5 para conjurar. 2 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Seis magias de Água, incluindo Criar Nascente, e quatro magias da Terra ou quatro magias de Fogo.

Chuva de Ácido

Área

Chuva ácida goteja do céu para a área, causando 1d-1 de dano por ácido por segundo a todos dentro dela. Personagens e criaturas sob a chuva de ácido sofrem danos por sua vez; se menos de um segundo inteiro for gasto na área afetada, o dano será reduzido pela metade (arredondar para baixo).

A magia só pode ser conjurada em áreas externas. A armadura protege da maneira usual. Um escudo com um BD de 2 ou superior pode ser mantido acima da cabeça para bloquear as gotículas, mas pode sofrer danos (pág. B484). Isso requer duas mãos e uma ação Preparar, e consegue proteger automaticamente o personagem assim que o escudo estiver preparado para cima, mas isso *não o prepara* para suas funções normais de proteção! Além disso, a chuva ácida devora objetos a uma taxa de 1 PV a cada 10 segundos; a RD do objeto o protege completamente por 3 segundos por RD. Isso inclui edifícios.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 3. O mesmo custo para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Criar Água e Criar Terra.

Objeto

Cajado. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.200.

Jato de Vapor

Comum

Atira um jato fino de vapor escaldante com um dedo. A cada turno, o conjurador faz um teste contra DX-4 ou a perícia Ataque Inato para acertar. Este ataque pode ser esquivado ou bloqueado, mas não aparado. Ele projeta todos os alvos, além de seu dano regular; causa o dobro de dano a criaturas de fogo ou gelo. Ela pode extinguir o fogo normal em uma área de 1 metro de raio. Se a magia atinge o rosto do alvo, ela o cega temporariamente, a menos que ele faça um teste de HT.

Se o teste de HT falhar, cada ponto de energia na magia cega o alvo por um segundo. Depois que o alvo puder ver novamente, a visão embaçada o colocará em uma penalidade de -3 para perícias de combate por mais 1d segundos. Em um teste de HT com falha crítica, o alvo é cegado por 1d segundos por ponto de energia na magia. Em um teste de HT bem-sucedido, a vítima tem os olhos encobertos por um segundo e, portanto, é incapaz de ver por um turno. Em um sucesso crítico, a vítima não é afetada.

Duração: 1 segundo.

Custo: 1 a 3. Dá 1d-1 de dano escaldante a cada ponto colocado nela. O alcance é igual ao número de dados. O custo para manter é o mesmo.

Pré-requisitos: Jato de Água e Ferver Água.

Objeto

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. O jato sai da ponta do objeto. *Custo de energia para criar:* 700; o cajado ou a varinha deve ter uma cornalina de $300 na ponta.

Bola de Ácido

Projétil

Arremesse uma bola de ácido de uma mão. Quando atinge algo, explode, causando dano por ácido. Possui 1/2D 20, Max 40, Prec 1; use a perícia Ataque Inato.

Custo: Qualquer quantia até seu nível de Aptidão Mágica por segundo, por três segundos. A Bola de Ácido causa 1d de dano por ponto de energia.

Tempo de operação: 1 a 3 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Criar Ácido.

Objeto

Cajado ou varinha – o projétil é disparado da ponta do objeto. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 300.

Jato Ácido

Comum

Atira um jato de ácido de uma mão. A cada turno, o conjurador faz um teste contra DX-4 ou a perícia Ataque Inato para acertar. O jato pode ser desviado, mas não aparado ou bloqueado. O jato causa projeção como Jato de Neve; se o jato atingir o rosto, o ácido pode cegar a vítima, conforme detalhado na pág. B428.

Duração: 1 segundo.

Custo: 1 a 3. Causa 1d-1 de dano por cada ponto usado. O alcance é igual ao número de dados. O custo para manter é o mesmo.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Jato de Água e Criar Ácido.

Objeto

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por magos. O jato sai da ponta do objeto. *Custo de energia para criar:* 400.

Chuva de Adagas de Gelo

Área

Adagas de Gelo chovem do céu para a área, causando 1d-2 de dano por perfuração por segundo a todos dentro dela. Personagens e criaturas sob a Chuva de Adagas de Gelo sofrem danos em seus próprios turnos; se menos de um segundo inteiro for gasto na área afetada, o dano será reduzido pela metade (arredondar para baixo).

A magia só pode ser conjurada em locais abertos. A armadura protege da maneira usual. Um escudo com um BD de 2 ou superior pode ser mantido acima da cabeça para bloquear o gelo, mas pode sofrer danos (pág. B484). Isso requer duas mãos e uma ação Preparar, e consegue proteger automaticamente o personagem assim que o escudo estiver preparado para cima, mas isso o *desprepara* de suas funções normais de proteção!

Objetos inanimados, como edifícios, protegem com sua RD.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 1 (mínimo 2). Dobrando o custo básico, a Chuva de Adagas de Gelo causa 1d por segundo!

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Granizo e Adaga de Gelo.

Objeto

Cajado. Utilizável apenas por magos. *Custo para criar:* 800 de energia e uma safira de $1.000.

Tempestade

Área

Como listado em *Magias do Clima*, pág. 195.

Sopro Congelante (MD)

Comum

O conjurador expulsa uma saraivada mortal de gelo e ar frio de sua boca. O conjurador faz um teste para acertar contra DX-4 ou a perícia Ataque Inato. Isso conta como um ataque; pode ser esquivado ou bloqueado, mas não aparado. O conjurador deve estar de frente para o alvo. Não são necessários gestos com as mãos para conjurar essa magia; certos movimentos de lábios e língua são feitos. Portanto, Sopro Congelante pode ser conjurada "sem mãos" em qualquer nível de perícia.

Duração: 1 segundo.

Custo: 1 a 4. Dá 1d+1 de dano a cada ponto de energia na magia. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Jato de Neve e Imunidade ao Frio.

Objeto

Joias. Utilizável apenas por magos. *Custo para criar:* 400 de energia e uma safira de $500.



Sopro de Vapor (MD)

Comum

Semelhante ao Jato de Vapor, exceto que o vapor sai da boca do conjurador, Sopro de Vapor não pode ser mantida, e cada ponto de energia compra 1d de dano em vez de 1d-1. O conjurador faz um teste para acertar contra DX-2 ou a perícia Ataque Inato. Isso conta como um ataque; pode ser esquivado ou bloqueado, mas não aparado. O conjurador deve estar de frente para o alvo. Não são necessários gestos com as mãos para conjurar essa magia; certos movimentos de lábios e língua são feitos. Assim, Sopro de Vapor pode ser conjurada "sem mãos" em qualquer nível de perícia.

Duração: 1 segundo.

Custo: 1 a 4. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Jato de Vapor e Imunidade ao Fogo.

Objeto

Joias. Utilizável apenas por magos. *Custo para criar:* 1.000 de energia e uma cornalina de $500.

Sopro de Ácido (MD)

Comum

Semelhante ao Jato Ácido, exceto que o ácido sai da boca do conjurador, Sopro Ácido não pode ser mantido e cada ponto de energia compra 1d de dano em vez de 1d-1. O conjurador faz um teste para acertar contra DX-2 ou a perícia Ataque Inato (pág. B201). Isso conta como um ataque; pode ser esquivado ou bloqueado, mas não aparado. O conjurador deve estar de frente para o alvo. Não são necessários gestos com as mãos para conjurar essa magia; certos movimentos de lábios e língua são feitos. Assim, Sopro Ácido pode ser conjurada "sem mãos" em qualquer nível de perícia.

Duração: 1 segundo.

Custo: 1 a 4. Não pode ser mantida.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3, Jato Ácido e Imunidade ao Ácido.

Objeto

Joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 400.

Ácido Essencial (MD)

Comum

Transforma o ácido comum na essência mágica do ácido. Nenhuma substância é imune à sua picada e causa três vezes mais dano antes de ser neutralizada. Água ou Fogo Essenciais, em igual quantidade, anularão o Ácido Essencial. Se congelado com a magia Congelar, é inofensivo até derreter.

Por opção do mestre, essa magia pode produzir alkahest (pág. 189).

Duração: Permanente até a neutralização.

Custo: 2 por litro.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e todas as seis magias de Ácido.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 1.100.

Capítulo Vinte e Seis
Magias do Clima

“Você fez o que?!” Jenkins gritou.

“Eu precisava de um pouco de chuva no norte quarenta, então puxei algumas nuvens das colinas. O que há de errado nisso?”

“Jones trouxe uma nordeste para polinizar seus girassóis! Quando ele empurra suas nuvens sobre a cordilheira, inundará o lugar de Aaronson, com certeza.”

“Bem, ela serve Aaronson certo”, Dan Friedlander resmungou. “Despejar granizo na festa de aniversário da pequena Susie Atkins só porque sua Jenny não foi convidada – que tipo de pessoa faz algo assim?”

"Isso não vem ao caso, Dan! Também sei que a viúva Sawyer precisava daquela chuva para os tomates, e você acabou de despejar em Vic Aaronson!”

“Bem, como eu deveria saber disso? Não é como se Emmeline Sawyer falasse comigo hoje em dia!”

Jenkins afundou a cabeça nas mãos. “Todo mundo faz algo sobre o clima, mas ninguém fala sobre isso.”



Os Mestres que desejam aumentar o potencial dos magos do clima podem desejar que todas as magias do Clima/Área sejam conjuradas usando modificadores de longa distância (do conjurador à borda da área afetada).

Geada

Área

Cria uma cobertura de gelo em todas as superfícies na área de efeito. A geada é real e dura indefinidamente se a temperatura estiver abaixo de zero. Em condições mais quentes, o gelo derrete rapidamente e se transforma em orvalho. Quando conjurada sobre um fogo real ou mágico, o gelo produz uma nuvem de vapor e faz as chamas chiarem por alguns segundos. Apenas um fogo minúsculo – um fósforo ou vela – seria realmente extinto pela magia Geada.

A magia Geada lançada sobre um elemental do fogo ou outra criatura flamejante causa um ponto de dano à criatura, mas tem mais probabilidade de irritá-la do que afastá-la.

Esta também é uma magia da Água.

Duração: A geada dura até derreter naturalmente.

Custo básico: 1.

Pré-requisito: Criar Água *ou* Frio.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo para criar:* 200 de energia, $350 em gemas azuis.

Nevoeiro

Área

Cria uma área de neblina densa. Um metro de nevoeiro bloqueia a visão. Armas flamejantes e projéteis perdem seu poder extra no nevoeiro. Uma Bola de Fogo perde 1 ponto de dano por metro de nevoeiro que deve atravessar (por exemplo, uma Bola de Fogo 3d que atravessa 5 metros de nevoeiro causa dano 3d-5), enquanto as vítimas de uma Bola de Fogo Explosiva podem contar cada metro de nevoeiro como dois metros de distância da explosão. No entanto, nenhuma quantidade de nevoeiro extinguirá um incêndio.

Esta também é uma magia da Água.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 2 para conjurar. Metade disso para manter.

Pré-requisito: Moldar Água.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 300.

Prever o Tempo

Informação

Prevê o tempo com precisão para um determinado local em um determinado período. Essa previsão *não* leva em consideração a intromissão mágica ou prediz as ações de outros feiticeiros!

Esta também é uma magia do Ar.

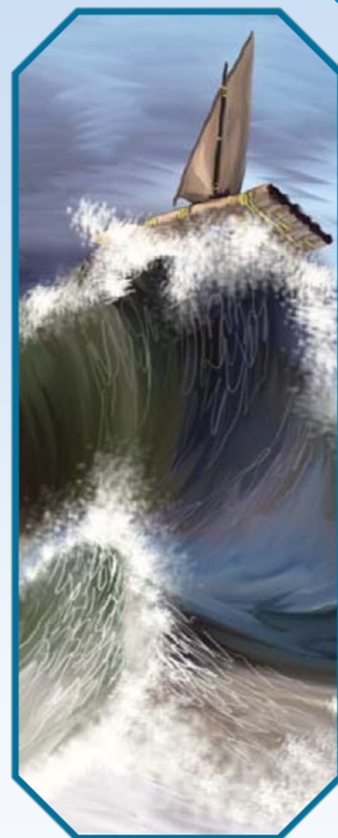
Custo: 2 vezes a duração da previsão, em dias. Dobrar o custo de um local fora da área geral (por exemplo, no horizonte). Quadruplicar o custo de um local em outro continente. Essa magia não pode prever o tempo em planetas ou planos diferentes daquele em que o conjurador está atualmente.

Tempo de operação: 5 segundos por dia de previsão.

Pré-requisitos: Pelo menos quatro magias do Ar.

A Escala Beaufort

Grau Beaufort	Descrição	Velocidade do Vento (km/h)	Altura Média das Ondas no Mar (m)	Notas
0	Calmo	<1	0	
1	Aragem	1 a 5	0	
2	Brisa Leve	6 a 11	0 a 0,3	
3	Brisa Fraca	12 a 19	0,4 a 0,6	Quebrando cristas
4	Brisa Moderada	10 a 28	0,7 a 1,2	Alguma espuma
5	Brisa Forte	29 a 38	1,3 a 2,4	
6	Vento Fresco	39 a 49	2,5 a 3,9	Algum respingo
7	Vento Forte	50 a 61	4 a 6	Alguns borrifos
8	Ventania	62 a 74	4 a 6	
9	Ventania Forte	75 a 88	4 a 6	Mar começa a rolar
10	Tempestade	89 a 102	6,1 a 9	Visibilidade afetada
11	Tempestade Violenta	103 a 117	9 a 13,5	
12	Furacão	118 a 131	13,5	
13	Furacão	132 a 148		
14	Furacão	149 a 165		
15	Furacão	166 a 183		
16	Furacão	184 a 201		
17	Furacão	202+		



Ondas

Especial; Área

Altera a calma da superfície de qualquer grande corpo de água. Cada aplicação da magia pode aumentar ou diminuir a altura da onda em um ponto na escala de Beaufort (acima); para conseguir alterações em vários pontos, multiplique o custo da magia de acordo. O vento não é afetado. Observe que a escala de Beaufort é específica para as ondas do oceano; as ondas produzidas nas margens de lagos geralmente são muito mais baixas em relação à velocidade do vento (julgamento do Mestre).

A magia pode ser conjurada em uma área, afetando as ondas que se movem através dela. Também pode ser conjurada em um objeto, como um navio, que deve abranger sua totalidade (normalmente, 10 a 30 metros de raio). A área de efeito se move com o objeto.

Esta também é uma magia da Água.

Duração: 1 hora.

Custo básico: 1/60 (mínimo 1). Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisito: Moldar Água.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 300.

Nuvens

Área

Cria ou dissipa a cobertura normal de nuvens ao ar livre, conforme o conjurador escolher.

Esta também é uma magia do Ar.

Duração: 10 minutos, após o qual as nuvens normais saem ou retornam, a menos que a magia seja mantida.

Custo básico: 1/20 (mínimo 1). Mesmo custo de manutenção.

Tempo de operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Pelo menos duas magias da Água e duas do Ar.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 300.

Correnteza

Especial; Área

Afeta as correntes de qualquer grande corpo de água. Cada aplicação da magia pode mudar a direção atual em 22,5 graus ou a velocidade em 1,6km/h (ou um nó). Para obter mudanças combinadas de direção/velocidade ou mais mudanças extremas em uma ou outra, aumente o custo proporcionalmente.

A magia pode ser conjurada em uma área, afetando a corrente que se move sob ela por 40 metros de profundidade. Também pode ser conjurada em um objeto, como um navio, que deve abranger sua totalidade. A área de efeito se move com o objeto.

Esta também é uma magia da Água.

Duração: 1 hora.

Custo básico: 1/50 (mínimo 1). Mesmo custo de manutenção.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Pelo menos seis magias da Água.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 300.

Maré

Especial; Área

Cada aplicação dessa magia pode aumentar ou diminuir o nível da água em 30 centímetros; para mudanças maiores, aumente o custo da magia proporcionalmente.

A "colina de água" criada assim se espalha naturalmente a partir da área afetada, caindo 30 centímetros por cada metro além da área real da magia.

A magia pode ser conjurada em uma área, afetando a maré nela. Também pode ser conjurada em um objeto, como um navio, que deve abranger sua totalidade. A área de efeito se move com o objeto.

Esta também é uma magia da Água.

Duração: 1 hora.

Custo básico: 1/30 (mínimo 1). Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisitos: Pelo menos oito magias da Água.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 225.

Vento

Especial; Área

Modifica as condições atuais do vento externo. Cada aplicação da magia pode mudar a direção do vento em 22,5 graus (de O para OSO, por exemplo) ou alterar a velocidade do vento em um nível na escala de Beaufort (veja caixa). Para obter mudanças combinadas de direção/velocidade ou mudanças mais extremas em uma ou outra, aumente o custo proporcionalmente.

A magia pode ser conjurada em uma área, afetando o vento que se move sobre ele do chão até uma altitude de cerca de 90 metros. Também pode ser conjurada em um objeto, como um veleiro, que deve abranger sua totalidade. A área de efeito se move com o objeto.

Esta também é uma magia do Ar.

Duração: 1 hora.

Custo básico: 1/50 (mínimo 1). Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisito: Tufão.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. *Custo de energia para criar:* 300.

Chuva

Área

Cria (ou impede) 2,5 centímetros de chuva em um ambiente externo normal.

Esta também é uma magia de Ar e Água.

Duração: 1 hora.

Custo básico: 1/10 (mínimo 1). Custo dobra para fazer chover em um deserto ou outra área (determinação do Mestre), onde a chuva não é natural. Custo dobra para evitar a chuva em uma área naturalmente chuvosa ou pantanosa. Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 1 minuto.

Pré-requisito: Nuvens.

Objeto

Cajado ou varinha. Utilizável apenas por um mago. O objeto deve ser mantido na água quando não estiver em uso; perde seus poderes se permanecer seco por mais de uma hora. *Custo de energia para criar:* 600.

Neve

Área

Cria (ou impede) 2,5 centímetros de neve, em um ambiente externo normal. Para funcionar corretamente, essa magia deve ser conjurada quando a temperatura é de 0°C ou inferior. Quando lançada em condições mais quentes, essa magia evoca uma garoa fina, umedecendo o chão, mas não deixando poças significativas.

Esta também é uma magia de Ar e Água.

Duração: 1 hora.

Custo básico: 1/15 (mínimo 1). Cada 1/15 de energia adicional por metro de raio aumenta a quantidade de neve em 2,5 centímetro por hora. Mesmo custo para manter.

Pré-requisitos: Nuvens e Geada.

Objeto

Cajado. Deve ser mantido fresco quando não estiver em uso; perde sua potência se for exposto a temperaturas acima de 32°C por mais de duas horas. Utilizável apenas por um mago. *Custo de energia para criar:* 450.

Granizo

Área

Causa uma chuva de granizo. A temperatura deve estar acima do congelamento. O principal efeito é proporcionar intensa distração para quem está sendo atingido por granizo; magos devem fazer um teste de Vontade a cada segundo para manter sua concentração.

Por 5 vezes o custo, o Mestre pode permitir pedras de granizo realmente grandes, causando 1d-2 de dano por segundo.

Esta também é uma magia de Água.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 1/5 (mínimo 1). Para granizo prejudicial, o custo básico é 1. Mesmo custo para manter.

Pré-requisito: Neve.

Objeto

Cajado. Utilizável apenas por um mago. *Custo de energia para criar:* 500.

Aquecer

Área

Aumenta a temperatura do ar ambiente de uma área. Isso pode ser usado para dissipar Nevoeiro, por exemplo. A magia não pode elevar a temperatura acima de 37° C.

Esta também é uma magia do Ar.

Duração: 1 hora.

Tempo de operação: 1 minuto por aplicação do custo básico.

Custo básico: 1/10 (mínimo 1). Cada aplicação do custo básico aumenta a temperatura ambiente em 2° C. Mesmo custo para manter.

Pré-requisitos: Calor e pelo menos quatro magias do Ar.

Objeto

Cajado. Utilizável apenas por um mago. *Custo de energia para criar:* 150.

Resfriar

Área

Reduz a temperatura do ar ambiente de uma área. Isso pode causar neblina se as condições forem adequadas. A magia não pode baixar a temperatura abaixo de -40 ° C.

Esta também é uma magia do Ar.

Duração: 1 hora.

Tempo de operação: 1 minuto por aplicação do custo básico.

Custo básico: 1/10 (mínimo 1). Cada aplicação do custo básico reduz a temperatura ambiente em 20° C. Mesmo custo para manter.

Pré-requisitos: Frio e pelo menos quatro magias do Ar.

Objeto

Cajado. Utilizável apenas por um mago. *Custo de energia para criar:* 150.

Tempestade

Área

Cria (ou dissipa) uma tempestade. Dependendo da temperatura e umidade do ambiente, pode ser uma tempestade de vento simples ou incluir chuva, neve ou granizo – um eventual relâmpago também. Isto é particularmente eficaz no mar. A magia é imprevisível em seus efeitos (ou seja, o Mestre decide o que a tempestade faz...)

A magia também pode ser usada para dissipar uma tempestade; a eficácia da magia depende dos tamanhos relativos da área afetada contra a área total da tempestade natural.

Esta também é uma magia de ar e água.

Duração: 1 hora.

Custo básico: 1/50 (mínimo 1). Mesmo custo para manter.

Tempo de operação: 1 minuto. Uma tempestade incipiente levará cerca de uma hora para se reunir e atingir força total. Uma vez que a magia termine, pode levar um tempo variado para se acalmar – ela pode até continuar sozinha por horas! Uma tempestade dissipada também levará cerca de uma hora para se acalmar.

Pré-requisitos: Chuva e Granizo.

Objeto

Cajado. Utilizável apenas por um mago. *Custo de energia para criar:* 1.000.

Domo Climático

Área

Como listada em magias de *Proteção e Advertência*, pág. 169.

Andar nas Nuvens

Comum

Como listada em *Magias de Deslocamento*, pág. 148.

Saltar Nuvens

Comum

Como listada em *Magias de Deslocamento*, pág. 148.

Imunidade a Relâmpagos

Comum

O alvo e qualquer coisa que ele carregue tornam-se imunes aos efeitos de raios e eletricidade. Em ambientes de baixa tecnologia, isso costuma ser usado para se proteger contra magia hostil; nos mundos de alta tecnologia, torna-se uma valiosa ferramenta profissional.

Esta também é uma magia de Proteção e Advertência e uma Magia do Ar.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para conjurar. 1 para manter.

Pré-requisitos: Quaisquer seis magias do Ar.

Objeto

(a) Qualquer. Afeta apenas o usuário. *Custo para criar:* 1.000 de energia e $1.000 em platina. (b) Varinha, cajado ou joias. *Custo para criar:* 1.500 de energia e $1.000 em platina.

Relâmpago

Projétil

Atira um relâmpago com a ponta de um dedo. Este raio possui 1/2D 50, Max 100, Prec 3. Trate qualquer armadura de metal como RD 1 contra essa magia! Se o alvo estiver ferido, ele deve fazer um teste de HT, com -1 por cada 2 PV sofrido, ou ficará atordoado. Ele pode tentar um teste de HT a cada turno para se recuperar. Contra equipamentos eletrônicos, trate esse ataque como se tivesse o modificador de dano por Sobretensão (consulte a pág. B108).

O relâmpago se comporta imprevisivelmente em torno dos condutores. Um raio *não pode* ser disparado através de uma grade de metal, entre barras, de dentro de um carro, etc. – ele pula no metal e se perde. No entanto, o Mestre pode (por exemplo) permitir que um mago atire um raio no chão de metal. Isso não eletrocutaria aqueles que estão nele, mas poderia dar um choque em todos eles, interrompendo a concentração e causando um pequeno dano (não mais que 1 ponto e possivelmente nenhum). O Mestre pode incentivar o uso criativo do relâmpago até que se torne um incômodo.

Esta também é uma magia do Ar.

Custo: Qualquer quantia até o seu nível de Aptidão Mágica por segundo, por três segundos. O raio causa 1d-1 de dano por ponto de energia.

Tempo de operação: 1 a 3 segundos (os dedos do conjurador faíscam quando a magia é conjurada).

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e pelo menos seis outras magias do Ar.

Objeto

Cajado ou varinha – o raio é disparado a partir da ponta do objeto. Utilizável apenas por magos. *Custo para criar:* 800 de energia, $1.200 para decorações de platina.

Relâmpago Explosivo

Projétil

Cria um relâmpago que afeta o alvo e as coisas próximas. Isso tem 1/2D 50, Max 100, Prec 3. Pode ser arremessado contra uma parede, piso, etc. (a +4 para acertar) para capturar inimigos na explosão. O alvo e qualquer pessoa mais próxima do alvo que um metro recebe dano total. Os que estão mais distantes dividem o dano em três vezes a distância em metros da explosão (arredondar para baixo). Os efeitos dos danos causados por relâmpagos listados em Relâmpago se aplicam.

Esta também é uma magia do Ar.

Custo: Qualquer quantia até o dobro do seu nível de Aptidão Mágica por segundo, por três segundos. O raio causa 1d-1 de dano por queimadura por 2 pontos de energia completos.

Tempo de operação: 1 a 3 segundos.

Pré-requisito: Relâmpago.

Objeto

Cajado ou varinha – o raio é disparado a partir da ponta do objeto. Utilizável apenas por um mago. *Custo de energia para criar:* 1.200; deve incluir decorações de platina no valor de $500.

Chicote de Relâmpago

Comum

Cria um chicote de relâmpago na mão do conjurador. É manejado como um chicote normal (pág. B404), exceto que sempre leva apenas um segundo para ficar pronto e não pode ser usado para aparar ou estrangular. O chicote causa 1d dano por queimadura cada vez que acerta. Os efeitos dos danos causados por raios listados em Relâmpago se aplicam.

Esta também é uma magia do Ar.

Duração: 10 segundos.

Custo: 1 para conjurar com dois metros de alcance (máximo de 8 metros). Mesmo para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Relâmpago.

Objetivo

Luva, chicote ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo de energia para criar:* 350.

Toque Chocante

Corpo a Corpo

Carrega as mãos ou o cajado do conjurador com um relâmpago. O conjurador deve atingir o alvo para ativar essa magia; o local da ocorrência é irrelevante. O alvo recebe 1d+1 de dano por queimadura por ponto de energia na magia. A armadura não protege. Toque Chocante tem efeitos colaterais incomuns em eletrônicos e materiais condutores, conforme Relâmpago (acima).

Esta também é uma magia do Ar.

Custo: 1 a 3.

Pré-requisito: Relâmpago.

Objeto

Cajado, varinha ou luva. O objeto deve tocar o alvo. *Custo de energia para criar:* 1.500.

Nuvem de Faíscas

Área

Cria uma nuvem no nível do solo de faíscas elétricas. Ela não bloqueia a visão, mas causa dano por queimadura a quem estiver nela. A armadura protege da maneira usual (a armadura metálica fornece a mesma proteção mínima que faz contra relâmpagos).

Esta também é uma magia do Ar.

Duração: 10 segundos.

Custo básico: 1 a 5; a nuvem causa 1 ponto de dano por segundo para cada ponto de energia investido no custo básico.

Tempo de operação: 1 a 5 segundos, dependendo do custo básico. Não pode ser mantida.

Pré-requisitos: Moldar Ar e Relâmpago.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo para criar:* 150 de energia, $500 em platina e uma opala de $500.

Tempestade de Faíscas

Área

Cria uma tempestade de vento normal, com uma adição perigosa: a cada turno, um relâmpago atinge uma vítima aleatória na área de efeito. Para resolver o ataque do relâmpago, teste contra a perícia Tempestade de Faíscas do conjurador, sem nenhum ajuste de alcance. A vítima recebe uma defesa ativa, como de costume.

Por opção do Mestre, os relâmpagos podem não ser completamente aleatórios: alvos altos podem estar em maior risco que os baixos, e armaduras de metal tendem a atrair os relâmpagos. Magos que usam essa magia sabem quais são as verdadeiras regras em seu mundo.

Esta também é uma magia do Ar.

Duração: 1 minuto após atingir a força total.

Custo básico: 2 (Relâmpago 1d-1), 4 (Relâmpago 2d-2) ou 6 (Relâmpago 3d-3) a serem conjurados. Metade disso para manter.

Tempo de operação: A tempestade começa imediatamente, mas o conjurador deve se concentrar por um número de segundos igual ao raio da tempestade em metros para trazer a tempestade com força total.

Pré-requisitos: Tufão e Relâmpago.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo para criar:* 300 de energia, $500 em platina e uma opala de $500.

Muralha de Relâmpagos

Área

Cria uma cortina de relâmpagos cintilante e crepitante em torno de uma área. O muro tem quatro metros de altura, mas pode ser aumentado escalonando o custo conforme a altura (dobro para 8 metros de altura, triplo para 12 metros de altura e assim por diante). A cada turno, qualquer pessoa que atravessa ou toca a muralha sofre dano por queimadura. Impede a visão e a audição através dela: -1 para esses testes de Perceber.

Esta também é uma magia de Ar.

Duração: 1 minuto.

Custo básico: 2 a 6 para conjurar. Mesmo custo para manter. A cada turno, a Muralha causa 1d-1 de dano por queimadura a cada dois pontos de energia investidos em seu custo básico.

Pré-requisito: Relâmpago.

Objeto

(a) Cajado, varinha ou joia. Utilizável apenas por magos. *Custo para criar:* 500 de energia e uma opala de $500. (b) Uma Muralha de Relâmpagos pode tornar-se permanente a um custo de energia de 100 vezes o normal.



Bola de Relâmpagos

Projétil

Cria uma bola de relâmpagos na mão do conjurador. Ao contrário de uma magia comum de projétil, no entanto, uma Bola de Relâmpagos flutua na direção em que o conjurador desejar; não pode ser arremessado da maneira usual. A bola é totalmente silenciosa e se move em linha reta a uma velocidade máxima igual à perícia do conjurador dividida por 5 (arredondar para baixo), independentemente do vento e dos obstáculos não metálicos – a bola flutua através de janelas, cortinas, paredes, etc. Ela mantém seu rumo e velocidade, a menos que o conjurador se concentre em mudá-lo. A bola explode sob o comando mental do conjurador ou em contato com um ser vivo ou objeto metálico. Se a magia expirar, a Bola desaparecerá sem explodir.

Esta também é uma magia de Ar.

Duração: 1 minuto.

Custo: Qualquer quantia até o dobro do seu nível de Aptidão Mágica por segundo, por três segundos; metade disso para manter. A bola causa 1d-1 de dano por queimadura a cada 2 pontos completos de energia a qualquer pessoa que esteja a menos de 1 metro da explosão. Os que estão mais distantes dividem o dano em três vezes a distância em metros (arredondar para baixo).

Tempo de operação: 1 a 3 segundos; a bola cresce na mão do conjurador à medida que a conjuração progride.

Pré-requisitos: Aporte e Relâmpago.

Objeto

Cajado, varinha ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo para criar:* 600 de energia e uma opala de $500.

Olhar de Relâmpago

Comum

O conjurador atira um relâmpago de seus olhos, usando DX-4 ou a perícia Ataque Inato para acertar. O conjurador deve estar de frente para o alvo para usar esta magia. O ritual típico dessa magia usa movimentos faciais em vez de gestos com as mãos; assim, Olhar de Relâmpago pode ser conjurada como "sem mãos" em qualquer nível de perícia.

Esta também é uma magia do Ar.

Duração: 1 segundo.

Custo: 1 a 4. Não pode ser mantida. Causa 1d dano por queimadura por ponto de energia colocado no olhar. O alcance é de 2 metros por ponto de energia.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Raio, Imunidade a Relâmpagos.

Objeto

Joias. Utilizável apenas por magos. *Custo para criar:* 1.000 de energia, $500 em platina e uma opala de $500.

Corpo de Relâmpago

Comum; Resistida por HT

O alvo se torna uma forma animada de relâmpago, concedendo-lhe temporariamente a metacaracterística do Corpo de Relâmpago (veja caixa). Roupas (até 3kg) também se tornam relâmpagos, mas perdem os poderes mágicos que possam ter.

Cessar Energia atua como Cola e Roubar Energia atua como Roubar Força no alvo.

Esta também é uma magia do Ar.

Duração: 1 minuto. A magia será quebrada se o alvo perder a consciência.

Custo: 12 para conjurar. 4 para manter.

Tempo de operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Relâmpago.

Objeto

(a) Cajado, varinha ou joia. Afeta apenas o usuário. Uma desvantagem grave é que, assim que é ativado, o objeto cai da mão do usuário – portanto, uma magia conjurada com esse objeto dura apenas um minuto. *Custo de energia para criar:* 3.000. (b) Cajado, varinha ou joia. Afeta apenas o usuário. Diferentemente do objeto anterior, esse passa a ser um relâmpago junto com o usuário. Enquanto estiver na forma de um relâmpago, ele perde quaisquer outros poderes mágicos que possa ter normalmente. *Custo de energia para criar:* 6.000.

Armadura de Relâmpagos

Comum

O alvo está envolto em um relâmpago crepitante, sem sentir nenhum desconforto (o alvo e qualquer coisa que ele carrega estão sob a magia Imunidade a Relâmpagos). Os ataques corpo a corpo do alvo causam um dano extra por queimadura.

Qualquer arma metálica que atinja o alvo desencadeia uma reação 1d-1 de dano por queimadura ao longo da arma. Esse ataque atinge automaticamente a mão que está segurando a arma, independentemente do comprimento da arma, pois todo o seu comprimento está sendo conduzido. Se o alvo agarrar ou ser agarrado, o inimigo recebe 3d-3 de dano por queimadura, mas a magia será quebrada.

Esta também é uma magia do Ar.

Duração: 1 minuto.

Custo: 7 para conjurar. 4 para manter.

Pré-requisitos: Pelo menos seis magias de relâmpagos, incluindo Imunidade a Relâmpagos.

Objeto

a) Cajado ou joias. Utilizável apenas por magos. *Custo para criar:* 1.000 de energia e $300 em platina e opalas. b) Capa ou armadura; afeta apenas o usuário. Quando ativada, a capa parece uma folha de relâmpago; ela protegerá contra ataques pelas costas e pelos lados, mas não pela frente, a menos que seja manejada como uma capa leve (veja *Capa*, pág. B186). *Custo de energia para criar:* 700 para a capa, 1.000 para a armadura.

Arma de Relâmpago

Comum

A arma corpo a corpo alvo fica carregada de relâmpagos, visivelmente crepitando e faiscando, sem prejudicar o usuário. A arma deve ser pelo menos parcialmente metálica; armas feitas inteiramente de madeira e/ou pedra não sustentam a magia. A arma causa mais 2 pontos de dano após a penetração da armadura e os modificadores de ferimento. Contra armaduras metálicas, a arma causa pelo menos 1 ponto de dano em qualquer golpe.

Esta também é uma magia do Ar.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para conjurar. 1 para manter.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Relâmpago.

Objeto

Uma arma que se torna eletrificada sempre que usada, sem custo de energia para o usuário. Custo de energia para criar: 750; pelo menos US $ 300 devem ser gastos em decorações de platina e opala.

Projéteis de Relâmpago

Comum

Como Arma Relâmpago, mas conjurada em uma arma de projétil. A arma em si fica cercada por um halo elétrico. Qualquer projétil que disparar é carregado com um relâmpago, causando 2 pontos adicionais de dano conforme a Arma de Relâmpago. As partes de madeira do projétil se tornam cinzas depois de atingir um alvo ou após 10 segundos, o que ocorrer primeiro.

Esta também é uma magia do Ar.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para conjurar. 2 para manter. O custo dobra se os projéteis a serem lançados não forem metálicos.

Tempo de Operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Arma de Relâmpago.

Objeto

Uma arma de projétil que dispara projéteis de relâmpagos sempre que usada, sem custo de energia para o usuário. *Custo de energia para criar:* 1.000; pelo menos $400 devem ser gastos em decorações de platina e opala.

Nova Meta-Característica: Corpo de Relâmpago

Corpo de Relâmpago: Seu corpo é feito de relâmpagos. ST 0 [-100]; PV +10 [20]; Ataque Flamejante 1d (Sempre Ativo, -40%; Aura, +80%; Ataque Corpo a Corpo, Alcance C, -30%) [6]; Não Respira [20]; RD 10 [5] (Limitado: Eletricidade, -40%) [30]; Imunidade a Danos Metabólicos [30]; Tolerância a Ferimentos (Difuso) [45]; Sem Manipuladores; Características (Afetado por Magias de Energia (pág. 178) [0]; Característica Tabú (ST Fixa) [0]. *56 pontos.*

Capítulo Vinte e Sete
Variações

Tubbs não sabia que tipo de mágica o ladrão estava tentando fazer, mas, fosse o que fosse, ele não gostou da aparência das runas brilhantes se formando no ar. Rapidamente, ele cuspiu um encantamento dissipador.

Nada aconteceu.

"Você, mago da Academia", o intruso zombou. "Você acha que sabe tudo o que há para saber sobre mágica. Entenda isso: há mágica fora de seus livros e poderes no mundo que você nem começou a entender."

Com um ato crucial concluído, os glifos flutuantes se fundiram em uma bola de luz cintilante entre as mãos do intruso. Ele jogou a coisa em Tubbs. Tubbs arremessou uma proteção, apesar da sensação de que não faria nenhum bem.

Ele estava certo.



No folclore e na ficção, a magia assume muitas formas. Em algumas situações, pode ser difícil simular a lógica da magia usando o sistema mágico padrão; em outros, pode haver múltiplos tipos de magia coexistentes. Este capítulo apresenta várias maneiras de ajustar e estender o sistema ***GURPS Magia*** para abranger uma variedade de possibilidades.

Se outras possibilidades mágicas são de interesse, o ***GURPS Fantasy*** discute muito mais teorias exóticas da magia e como usá-las no ***GURPS***.

Sistemas Alternativos de Magia

Talvez a maneira mais simples de expandir o leque de possibilidades mágicas seja ajustar os parâmetros do sistema padrão, mudando a maneira como as magias são usadas ou adquiridas. Alterando a maneira como as pessoas aprendem magias, ou as circunstâncias em que podem usá-las, um Mestre pode obter um sabor diferente de magia, mantendo a utilidade da lista de magias padrão.

Magia Clerical

Em alguns mundos, homens e mulheres sagrados recebem habilidades mágicas dos poderes que servem. Tais poderes podem ser manipulados usando o sistema de magia padrão, com algumas pequenas alterações.

Magias Clericais

Magias clericais não têm pré-requisitos. Um sacerdote pode adquirir uma nova magia sempre que tiver pontos para gastar, simplesmente orando por ela; professores e estudos são desnecessários (embora os Mestres possam permitir que um sacerdote coloque um ponto em uma nova magia após 200 horas de contemplação devota). No entanto, o sacerdócio de cada deus é restrito a uma lista abreviada de magias que o deus concederá, geralmente intimamente ligada ao portfólio do deus; deuses do fogo não concedem água essencial. Além disso, o deus patrono pode decidir alterar os efeitos da magia que ele concede – ou suspender completamente as habilidades mágicas de um sacerdote – por razões tão inefáveis quanto se espera de uma divindade.

Os conjuradores clericais geralmente possuem Clericato (pág. B48) e Hierarquia Religiosa (pág. B29); de fato, algumas religiões exigem tais características antes que um sacerdote possa aprender magias clericais. No entanto, outras religiões incluem indivíduos que exercem poderes divinos sem pertencer à hierarquia formal da igreja. Os conjuradores clericais são frequentemente obrigados a comprar Doutrinas Religiosas (pág. B136) para manter seus poderes. Veja *Encantamento Devocional*, pág. 71, para uma forma relacionada de prática mágica.

Santidade

A magia clerical não depende de mana, mas de uma propriedade mecanicamente semelhante chamada "santidade", que representa o nível de influência que uma divindade possui em uma área. Os níveis de santidade variam de "sem santidade" a "altíssima santidade", assim como a mana; no entanto, os níveis de santidade são específicos para um deus em particular e mais responsivos às alterações humanas. A maioria das áreas é de santidade normal; lugares devidamente consagrados, no entanto, são zonas de alta santidade para os adoradores do deus apropriados e baixa santidade para os adoradores de um deus inimigo.

Um tratamento mais completo da santidade e dos lugares sagrados pode ser encontrado em ***GURPS Fantasy***.

Investidura de Poder

Aptidão Mágica é irrelevante para a magia clerical. Em vez disso, o papel da Aptidão Mágica é preenchido pela vantagem de Investidura de Poder (pág. B67). Magias que normalmente requerem algum nível de Aptidão Mágica requerem Investidura de Poder quando concedidas por um deus.

Magias "Sagradas"

O sistema de magias comuns oferece outra alternativa para a magia sacerdotal. Indivíduos que são bons e puros de coração podem comprar certas magias sem pré-requisitos. As magias relevantes são aquelas que permitem ao conjurador realizar atos sobrenaturais tradicionalmente associados ao clero. Essas magias incluem Benção, Anular Possessão, Descanso Final, Banquete do Monge, Espantar Zumbi e Vigília.

Como a santidade é mecanicamente equivalente à mana, os conjuradores clericais sem Investimento de Poder não podem conjurar magias clericais quando estiverem fora de uma área com alta santidade. Os sacerdotes com Investidura de Poder, no entanto, podem levar o trabalho de sua divindade padroeira para o mundo maior da santidade normal.

Assim como os magos podem detectar mudanças no nível de mana (pág. 6), os conjuradores clericais com Investidura de Poder podem detectar mudanças no nível de santidade rolando contra o IQ + Investidura de Poder.

Magia Ritualística

Em alguns mundos, a magia não é dividida em centenas de procedimentos individuais pelos quais um mago pode dar vida aos mortos, mas não sabe nada sobre falar com pássaros. Em vez disso, a magia é uma prática única, vertiginosa em suas muitas aplicações, mas essencialmente uma.

Em tais situações, o uso da magia depende de uma única "perícia principal", normalmente Magia Ritualística (pág. B208) ou Taumatologia (pág. B225). Cada escola de magia é uma "escola de perícia" ou "caminho" de IQ/Muito Difícil como predefinição para a perícia principal com -6. As perícias de escola têm a perícia principal como pré-requisito e nunca podem exceder a perícia principal.

Magos rituais *podem* conjurar magias por predefinição! Cada magia é uma técnica Difícil, com uma predefinição na perícia da escola associada. A predefinição é uma penalidade igual à contagem de pré-requisitos da magia (pág. 6). Para aumentar uma magia além do nível predefinido, o mago deve ter pelo menos um ponto na perícia da escola, mas ele pode ignorar os pré-requisitos da magia no sistema padrão. As magias não podem exceder a perícia da escola associada.

Aptidão Mágica aumenta a perícia principal, as perícias da escola e as magias. Se a magia padrão e a magia ritual coexistem, Aptidão Mágica normal e Magia Ritualística são vantagens separadas.

Todas as outras regras são iguais.

Pré-requisitos Alternativos

Na maioria das situações, os pré-requisitos fornecidos para magias neste livro fazem sentido. No entanto, as cosmologias de alguns cenários podem ser melhor suportadas por uma estrutura diferente. Talvez o mestre queira que as magias tecnológicas dependam de um background em Fazer e Quebrar, ou gostaria de remover a mancha necromântica associada à Ressurreição na lista normal de magias. Talvez o grupo prefira magos com um punhado de magias poderosas, em vez de uma longa lista de magias de poder variável.

Alterar os pré-requisitos de uma magia pode ser difícil, sem desequilibrar a magia; se alguém na rua pode aprender Grande Desejo, muitas pessoas com grandes sonhos e grandes poderes cósmicos começarão a aparecer. No entanto, se o Mestre estiver disposto a demorar um pouco, é possível ajustar os pré-requisitos de uma magia sem causar estragos no mundo do jogo.

A Tabela de Magias (págs. 223-237) inclui uma coluna marcada "Contagem de Pré-requisitos". Esta coluna representa a menor cadeia de pré-requisitos necessários para aprender a magia em questão. Uma contagem de pré-requisito de cinco significa que existem cinco outras magias que um mago deve aprender antes de poder aprender essa magia. O Mestre pode considerar os pré-requisitos que não são de magia (Aptidão Mágica, IQ, etc.) ao calcular a contagem de pré-requisitos; nesse caso, adicione um ponto à contagem de pré-requisitos de uma magia para cada 10 pontos de personagem completo das características necessárias. A Tabela de Magias não considera pré-requisitos que não sejam magias.

Para alterar a cadeia de pré-requisitos de uma magia, crie um conjunto plausível de requisitos que totalize aproximadamente a mesma contagem de pré-requisitos. Esta não é uma ciência exata; alterar a contagem de pré-requisitos do Domo Absoluto de 16 para 5 pode ser problemática, mas se a nova cadeia de pré-requisitos totalizar 14, a campanha dificilmente será arruinada.

Outros Idiomas Rituais

A perícia principal da magia ritualística deve ser uma perícia Muito Difícil em prol do equilíbrio do jogo, mas oportunidades fascinantes surgem quando você procura candidatos alternativos. Algumas perícias Muito Difíceis são escolhas óbvias, já que elas estão à beira do místico – Alquimia ou Conhecimento das Ervas, por exemplo. A influência musical, da mesma forma, é uma escolha clara para a magia bárdica. Quase qualquer perícia Muito Difícil, no entanto, pode ser uma perícia principal em potencial para a magia ritualística.

Em um cenário em que a magia é o mistério final das artes marciais ou da disciplina monástica, perícias como Controle das Funções Involuntárias, Lutar às Cegas, Arte da Invisibilidade ou Arqueiro Zen podem se tornar o primeiro passo na magia ritualística.

Em um cenário tecnologicamente mais avançado, Hacking de Computador ou Ciência Estranha se tornam as principais perícias. Isso é excelente para campanhas de cyberpunk, cenários de "o mundo é uma ilusão" ou tecnomagias exageradas.

A magia ritualística pode até ser baseada em ciências mundanas. Os físicos ritualistas exploram princípios sutis e contra-intuitivos da lei natural para realizar sua mágica. Paradigmas baseados em Biologia ou Cirurgia são deixados como um exercício para o leitor.

Encurtando Cadeias de Pré-requisito

Alguns mundos têm menos magias de baixa potência do que outros, e um mago pode aprender magia poderosa sem ter que dominar dezenas de encantamentos menos potentes. Uma maneira possível de simular essa situação é reduzir pela metade todas as contagens de pré-requisito e, ao mesmo tempo, dobrar os pontos necessários para que uma magia funcione como pré-requisito. Portanto, um feiticeiro que tenta aprender Jato de Vapor pode precisar gastar dois pontos cada em cinco magias diferentes, em vez de um ponto em 10 magias diferentes.

Magia Baseada em Vantagens

Em outros mundos, a magia reflete mais fortemente o tipo de pessoa que um conjurador é e menos o que ele estudou. Uma maneira de fazer uma cadeia de pré-requisitos refletir esse tipo de mundo é basear-se fortemente nas vantagens como pré-requisitos. Exija que os magos de Plantas tenham Empatia com Plantas para certas magias ou que os feiticeiros de Comunicação tenham algum Carisma. Qualquer número de talentos faz bons pré-requisitos – Artífice para Fazer e Quebrar, Agente Cativante para Mente e assim por diante.

Renomeando Magias

Os nomes dados neste livro são geralmente descritivos e funcionais, para facilitar o uso. Não há razão para que eles também tenham que ser os nomes que os bruxos usam para elas no mundo do jogo. Existem dezenas de maneiras de renomear magias para ajudá-las a se adaptar ao sabor do seu mundo de jogo.

Frases Diferentes: Algo tão simples quanto alterar a parte do discurso de uma magia pode fazer uma diferença importante no sabor. Bola de Fogo se torna Bola Flamejante, Localizar Terra se torna Busca por Terra etc.

Nomeado para seu Criador: Nos mundos em que a pesquisa sobre magias é uma preocupação constante, os bruxos preocupados com a autopromoção desejam que suas magias aprimorem sua reputação diretamente. Por que desenvolver o Domo Climático quando você pode desenvolver o Domo Climático de Malathrax?



Nomenclatura Técnica: Às vezes, os feiticeiros gostam de manter a adivinhação não treinada. O Décimo Sétimo Canto do Ar parece muito impressionante, mesmo que seja apenas Gerar Odor.

Prosa Floreada: Criar Fogo empalidece diante do Mais Excelente Encantamento Pirogenitivo. Em um cenário apropriadamente barroco, toda magia pode ser aprimorada com o uso indiscreto do latim e alguns adjetivos supérfluos.

Magia Improvisacional

A improvisação é o coração da interpretação. Os jogadores improvisam para reagir a situações inesperadas que o Mestre joga para eles, e o Mestre improvisa para acomodar as... *inventivas*... soluções que os jogadores planejam. Esse tipo de improvisação livre também pode ser a base do sistema mágico de um jogo.

Nem todo cenário apresenta feiticeiros que passam longas horas aprendendo e dominando magias individuais com efeitos claramente definidos. Os sistemas apresentados nesta seção oferecem aos magos a oportunidade de conjurar magias sem anos de estudo e memorização; em alguns casos, eles permitem que os magos inventem novas magias à sua vontade. Esses sistemas podem existir ao lado do sistema normal de magias ou substituí-lo, conforme apropriado para um determinado cenário.

Uma palavra de advertência: os sistemas de improvisação são apropriados apenas para grupos onde o Mestre gosta de soluções rápidas, e os jogadores ficam felizes em aceitar os julgamentos do Mestre em tempo real. Alguns Mestres não gostam de serem surpreendidos, e alguns jogadores preferem saber exatamente o que seus personagens são capazes de fazer. Se isso descreve você, pule esses sistemas.

Aptidão Mágica e Magia Improvisada

Qualquer sistema descrito nesta seção pode ou não exigir Aptidão Mágica, dependendo do mundo em que eles existem. Eles podem, como na magia, exigir que Aptidão Mágica seja usada em uma região com mana normal ou inferior. Eles podem exigir que Aptidão Mágica seja usada em tudo.

Talentos Instintivos

A maneira mais simples de lidar com feiticeiros improvisadores é a vantagem do Talento Instintivo (pág. B92). Um paradigma de magia em que os magos criam novas magias extemporaneamente é facilmente simulado por algum nível de Talento Instintivo com a limitação Compenetrado.

Em combinação com o ampliação Retenção, o Talento Instintivo se torna um meio pelo qual os magos aprendem novas magias; por opção do mestre, talvez nem seja possível aprender magias através do estudo. Sem Retenção, o nível de Talento Instintivo de um mago se torna o fator limitante para sua conjuração. Adicionando a limitação Somente em Caso de Emergência pode ser um grande incentivo para os feiticeiros se aventurarem; Somente em Caso de Emergência e Retenção, um mago só pode aprender novas magias se colocando em situações novas e perigosas.

Magia Coringa

A magia também pode ser tratada como uma perícia coringa (pág. B175) para emular configurações em que os magos dominam todo o espectro do esforço mágico, em vez de aprender uma magia de cada vez. Em vez de comprar magias, um mago simplesmente compra níveis de Magia! Com essa única perícia coringa, ele pode conjurar qualquer magia que desejar, com uma penalidade igual à contagem de pré-requisitos da magia.

Esta é uma opção cinematográfica. Feiticeiros usando Magia! são extremamente flexíveis e poderosos. Se o escopo de Magia! parece muito amplo, pode ser prudente tratar cada escola como uma perícia coringa separada. O Mestre também pode querer manter os pré-requisitos de Aptidão Mágica para magias que geralmente requerem algum nível de Aptidão Mágica.

Magias Predefinidas

Outra maneira de permitir que os magos tentem magias fora de sua zona de conforto é permitir que as magias sejam predefinidas para outras magias (pág. B173). Nesse sistema, cada magia é predefinida por qualquer outra magia na mesma escola. Uma magia desconhecida assume como predefinição uma magia conhecida em -4, com uma penalidade adicional igual à sua própria contagem de pré-requisitos. No entanto, se a magia conhecida estiver na cadeia de pré-requisitos da magia desconhecida, adicione um bônus igual à contagem de pré-requisitos da magia conhecida. Um mago não pode conjurar uma magia por predefinição se exigir uma vantagem (geralmente Aptidão Mágica) que ele não possui. Ao predefinir a magia com perícia 20 ou superior, trate o nível da magia como 20 para fins de predefinição.

Magias conjuradas com o custo predefinido custam o dobro de energia e levam o dobro do tempo para conjurá-las.

Exemplo: Patrick quer conjurar Emprestar Idioma em seu amigo Aidan para ajudá-lo a passar no meio de um Velho Dracônico, mas suas únicas magias de Comunicação e Empatia são Perceber Inimigo-15 e Perceber Emoção-15. Ele pode converter Emprestar Idioma com uma penalidade básica de -4, com uma penalidade adicional de -3 pela contagem de pré-requisitos de Emprestar Idioma. Como Perceber Emoção é um possível pré-requisito para Emprestar Idioma, ele pode adicionar a contagem de pré-requisitos de Perceber Emoção para um bônus de +1. Ele também poderia ter deixado Perceber Inimigo como predefinição, mas como Perceber Emoção não tem pré-requisitos, ele não teria recebido nenhum bônus. Sua perícia efetiva final para Emprestar Idioma será 9 e custará 6 de energia para conjurar e 2 para manter. Aidan definitivamente vai lhe dever uma.

Permitir que os feiticeiros usem magias na predefinição, embora não seja tão cinematográfico quanto a magia coringa, aumenta substancialmente sua flexibilidade. Se o mestre não estiver preparado para um mago tentar qualquer magia em sua escola de escolha, ele não deve permitir a conjuração por predefinição.

A improvisação é boa demais para ser deixada ao acaso.

– Paul Simon

Magia Sintática

Algumas tradições mágicas nem sempre usam magias discretas. Para elas, rotina e fórmula são anátemas; magia é uma arte criativa que responde às necessidades do momento. Esses magos voltam seus esforços para dominar os princípios fundamentais da existência, em vez de aprender receitas individuais. Esses fundamentos são chamados Palavras no vernáculo dos feiticeiros. Para trabalhar a magia, os magos reúnem esses princípios poderosos da mesma maneira que as palavras são agrupadas em frases.

Toda magia tem dois elementos: o que é feito e do que é feito. Correspondentemente, existem dois tipos de Palavras. Algumas são descritas como verbos: Criar, Mover, Recuperar e assim por diante. Outros são descritos como substantivos: o que está sendo criado, movido etc.

Cada Palavra é uma perícia de IQ/Muito Difícil separada; magos adicionam sua Aptidão mágica ao IQ ao aprender Palavras.

Existem 10 verbos: Comunicar, Curar, Sentir, Enfraquecer, Fortalecer, Mover, Proteger, Criar, Controlar e Transformar.

Existem 14 substantivos: Ar, Animal, Corpo, Espírito, Terra, Fogo, Comida, Imagem, Luz, Magia, Mente, Planta, Som e Água.

O Mestre pode remover, adicionar ou alterar as Palavras como entender.

Parâmetros da Magia

Antes de conjurar uma magia sintática, o jogador descreve o que ele quer que a magia faça e seleciona o verbo e o substantivo que ele deseja usar. Os possíveis efeitos são limitados apenas pela imaginação do jogador. O Mestre decide então se o efeito pretendido é possível, se as Palavras escolhidas pelo jogador são apropriadas, que tipo de magia é proposta, quanta energia a magia improvisada deve custar e que penalidade de perícia (se houver) deve ser aplicada.

Se um feiticeiro de improvisação tentar improvisar uma magia equivalente a uma magia memorizada existente, fique à vontade para avaliar parâmetros semelhantes à magia memorizada. Se a magia proposta não tiver contrapartida, no entanto, ou se os jogadores e o Mestre preferirem não quebrar um livro no meio do jogo, use as seguintes diretrizes. As diretrizes listadas em *Inventando Novas Magias* (pág. 14) também podem ser úteis.

Palavras Apropriadas

As palavras para algumas magias serão óbvias; uma magia de voo, por exemplo, é claramente Mover Corpo. No entanto, algumas magias podem ser alcançadas com várias combinações diferentes – uma magia para tornar um carrinho de madeira à prova de fogo pode ser Enfraquecer Fogo ou Proteger Planta. Os Mestres devem ser flexíveis ao permitir que os jogadores utilizem os pontos fortes de seus feiticeiros, mas tente não deixar o jogo atolar em discussões sobre a configuração ideal das Palavras.

Como regra, qualquer magia de ataque que assalte diretamente o alvo usa Corpo – uma magia para quebrar ossos exigiria Enfraquecer Corpo, mas uma magia que desencadeia uma avalanche letal poderia ser simplesmente Mover Terra. Os feitiços que afetam o lançador usam diretamente o Corpo ou a Mente.

Várias Palavras

Algumas magias podem exigir mais de um verbo ou um substantivo. Uma magia laxante, por exemplo, parece ser Mover Alimento à priori, mas como afeta diretamente o corpo, talvez deva ser Mover Alimento Pelo Corpo. Como alternativa, o jogador pode sugerir que seja Curar Movendo Alimento.

Ao usar mais de duas palavras, o jogador deve rolar contra as perícias verbais e substantivas mais baixas usadas, com uma penalidade de -1 para cada palavra adicional. No entanto, ele pode escolher qual verbo e qual substantivo determinará o custo de energia e o tempo de operação. Alguns conjuradores podem acabar introduzindo suas especialidades em magias onde, de outra forma, não são necessários para se beneficiar do custo ou do tempo de operação de suas especialidades. Um feiticeiro do Fogo, por exemplo, pode querer conjurar magias de ataque usando Enfraquecer Corpo com Fogo, a fim de aproveitar o tempo mais rápido do Fogo para conjurar.

Escalonamento

A magia sintática pode assumir diferentes papéis na campanha, dependendo de quanto poder seus praticantes podem trazer. O nível de potência padrão nesta seção é calibrado para ser aproximadamente equivalente à magia normal no escopo, mas escalas diferentes são possíveis.

Truques

Talvez a magia sintática crie magias inconsequentes de pouco poder. Nesse esquema, as magias sintáticas devem ser substancialmente menos poderosas, um par de magias simples, como Atear Fogo e Localizar Alimento, mas devem custar metade da energia de sempre, arredondada para baixo. As perícias com as Palavras também devem se tornar IQ/Difícil nesse esquema.

Palavras de Poder

Alternativamente, a magia sintática pode derivar do domínio das grandes coisas do mundo: cada Palavra é um mistério numinoso que não deve ser empregado de ânimo leve. Essas Palavras podem – e de fato, devem – ter efeitos titânicos, distorcendo a realidade ao capricho de quem fala. Sob tais circunstâncias, no entanto, multiplique o custo de energia por 10 e compre as perícias das Palavras como perícias coringa (pág. B175).

A critério do Mestre, as Palavras de Poder podem gerar magias sintáticas com duração duradoura ou permanente (consulte *Tipos de Duração*, pág. 10).

Classe de Magia

A maioria das magias sintáticas são comuns ou de área, mas algumas magias do tipo Perceber são qualificadas como magias de Informação. Magias Corpo a Corpo e Projétil são possíveis se o Mestre decidir permitir. A magia sintática é muito lenta para o bloqueio e muito transitória para o encantamento. Para encantamento usando as Palavras, consulte *Magia Simbólica* (pág. 205).

Custo de Energia

Cada palavra tem um custo de energia associado; o custo de uma magia sintática é igual ao custo de seu verbo mais o custo de seu substantivo. Magias de Controle custam uma quantia igual ao custo de Controle mais o dobro do custo do substantivo; as magias de Transformar custam um valor igual ao custo de Transformar mais o custo de ambos os substantivos.

O custo resultante é apropriado para uma magia Comum conjurada em um alvo de MT 0 ou para o custo básico de uma magia de Área. Magias sintáticas não recebem redução de custo por alta perícia.

Tempo de Operação

Assim como o custo de energia, cada Palavra tem um tempo associado para conjurar; o tempo de operação de uma magia sintática é igual ao tempo combinado de conjuração de cada uma das suas Palavras constituintes. O tempo de operação para magias de Controlar e Transformar é calculado da mesma maneira que o custo de energia.

Duração

Magias sintáticas são geralmente instantâneas ou temporárias (consulte *Tipos de Duração*, pág. 10). Magias sintáticas temporárias duram um tempo padrão de um minuto, uma hora ou um dia, dependendo da natureza da magia. Uma magia de combate de proteção raramente precisa durar mais de um minuto, enquanto uma magia para ficar sem dormir é bastante inútil se ela nem conseguir passar a noite. O Mestre pode aumentar o custo de energia ou avaliar as penalidades de perícia para magias que durem mais tempo do que o usual.

Magias temporárias geralmente podem ser mantidas pela metade do custo de conjuração.

Penalidades de Perícia

Nem todas as magias sintáticas são criadas iguais. O Mover Terra pode ser usada para mover uma pedra para fora da estrada ou virar uma montanha como um ovo frito, e às vezes são necessários mais obstáculos do que o custo proibitivo de energia. Os Mestres devem se sentir à vontade para avaliar penalidades para perícias sempre que apropriado.

Parâmetros da Palavra

O Tempo de operação e a Duração são dados em segundos.

Conjurando a Magia

Uma vez que os parâmetros da magia tenham sido acordados, o conjurador faz dois testes: um para o verbo e outro para o substantivo. Ele faz cada jogada contra sua perícia na Palavra usada, menos as penalidades avaliadas pelo Mestre. Todos os modificadores usuais de alcance, toque, concentração e assim por diante aplicam-se à magias sintáticas. Use a regra de Rituais Mágicos Alternativos na pág. 9.

Resultados da Magia

O resultado de uma tentativa de magia sintática depende de quais jogadas foram feitas ou falharam. Se ambos os testes de perícias (verbo e substantivo) foram bem sucedidos, a

magia funciona. O custo da energia é pago normalmente. Se houve um sucesso crítico, reduza pela metade o custo da energia; se os dois rolos foram sucessos críticos, não há custo de energia.

Se uma palavra é bem sucedida, mas a outra não, há um resultado mágico, mas não é o resultado que o conjurador tem em mente. O Mestre não deve ser malicioso nisso – uma tentativa de uma magia para fazer alguém espirrar pode queimar suas narinas, por exemplo, mas provavelmente não deve fazê-lo expulsar Concussões de suas narinas. O custo de energia é pago conforme a magia que foi tentada.

Se ambos os testes tiverem falhas comuns, nada acontece e o conjurador deve gastar um ponto de energia. Uma falha crítica em qualquer teste da magia tem efeitos desastrosos, é claro. E falhas críticas em ambos devem ser espetaculares!

O mago sempre sabe se a sua magia foi bem sucedida ou falhou. Se falhar, ele pode não saber exatamente qual é o resultado, mas sabe que não será o resultado que esperava.

Resistência à Magias Sintáticas

Uma magia sintática Resistida usa o pior dos dois testes para determinar se o alvo resiste. O Mestre determina se uma magia deve ser Resistida; quase toda magia de Corpo ou Mente deveria ser, enquanto magias que causam dano físico direto geralmente não são Resistidas.

Transformar

O verbo Transformar é um caso especial, um pouco mais complicado que os outros verbos. Diferentemente de qualquer outra magia sintática, as magias Transformar requerem *três* testes: um para Transformar, um para o substantivo que governa o material inicial e um para o substantivo que governa o material final. Se a mesma palavra governar ambas as formas, a magia ainda exigirá testes separados para cada uma. Assim, mudar de forma de humano para animal pode ser considerado uma magia Transformar Corpo em Animal, e o conjurador rolaria contra Transformar, Corpo e Animal; mudar um figo para um cardo, no entanto, seria Transformar Planta em Planta, exigindo um teste contra Transformar e dois contra Planta. As magias de transformação não sofrem a penalidade de -1 por usar uma terceira palavra.

Enquanto um objeto transformado permanecer intacto, ele pode (com uma nova magia ou Remover Maldição) ser restaurado à sua forma original, ileso. Se estiver danificado, uma quantidade apropriada de dano se manifesta se sua forma original for recuperada.

Lidar com objetos transformados requer muitos julgamentos por parte do Mestre. Em geral, um objeto transformado se comporta de todas as maneiras como um objeto natural, exceto que as transformações não podem ser usadas para obter um aumento significativo na inteligência ou no conhecimento. (Um servo feito cachorro será fiel, mas não muito mais esperto do que era antes.)



Ligando Magias Sintáticas

As magias sintáticas podem ser ligadas, como acontece com qualquer uma das meta-magias de ligação (pág. 130-132). Se magias sintáticas e memorizadas são dois meios de manipular as mesmas forças, qualquer uma das três magias de ligação pode ser anexadas a uma magia sintática. Se a magia sintática estiver sozinha no seu mundo de jogo, as magias de ligação também deverão ser sintáticas. Essas ligações requerem a Palavra Mágica e uma ou mais Palavras relacionadas ao evento acionador. Quanto mais Palavras são usadas para o gatilho, mais precisa – mas mais difícil de conjurar – será.

Verbos

Palavra	Custo de Energia	Tempo de Operação
Comunicar	1	0
Controlar	2	1
Criar	2	2
Curar	1	2
Enfraquecer	1	1
Fortalecer	1	1
Mover	0	0
Perceber	2	0
Proteger	1	1
Transformar	3	2

Substantivos

Palavra	Custo de Energia	Tempo de Operação
Água	2	3
Alimento	1	3
Animal	2	3
Ar	3	1
Corpo	3	2
Espírito	2	4
Fogo	4	1
Imagem	2	2
Luz	2	1
Magia	2	4
Mente	3	2
Planta	1	5
Som	2	2
Terra	2	3

Lembre-se de que, se a magia de ligação funcionar, mas a magia sintático ao qual está ligada falhar parcialmente, algo estranho acontecerá quando o evento acionador ocorrer.

Mestrando Magia Sintática

Magia sintática pode ser difícil para Mestres. Sua natureza aberta permite que um mago sintático cause estragos na campanha; é difícil para um Mestre antecipar o que os jogadores podem fazer quando tiverem toda a gama de conhecimentos mágicos à sua disposição.

Portanto, é essencial definir limites. Só porque um jogador pode imaginar, isso não significa que seu personagem deva ser capaz de fazê-lo. Por outro lado, não é divertido interpretar um mago se suas magias nunca funcionarem – ou pior, se nunca funcionarem corretamente.

Uma Magia Sintática: Impermeabilização

Morris, o Mago, e seus amigos estão se preparando para atravessar um rio nadando. O próprio Morris sabe atravessar sem se molhar, mas é muito cansativo conjurar magias em todo o grupo para fazê-los atravessar e ficarem secos. No entanto, eles estão carregando alguns livros valiosos que Morris não quer que molhem. Então ele coloca todos os livros em uma pilha grande e tenta improvisar uma magia de Impermeabilização que protegerá todo o material da pilha.

O Mestre e o jogador de Morris discutem o assunto e decidem que existem várias maneiras de construir essa magia. Proteger Planta é uma possibilidade, pois os livros são feitos de árvores. Enfraquecer Água é outra, assim como Controlar Água. Morris decide que sua melhor chance é com Proteger Planta. A pilha de livros, com cerca de um metro de largura, tem um MT de -2, então Morris opta por uma magia Comum. As diretrizes padrão sugerem que uma magia Proteger Planta deve custar 2 de energia e levar 6 segundos para ser conjurada. O Mestre observa que isso representa cerca do dobro do custo da magia Guarda-Chuva, o que parece apropriado. Se ele tivesse tentado usar Enfraquecer Água, teria sido mais rápido conjurar, mas significativamente mais caro. O Mestre também decide que essa magia funcionará apenas em objetos inanimados, caso surja uma situação no futuro em que Morris afirme que essa magia o impedirá de se afogar.

A perícia de Morris em Proteger é 14 e sua perícia em Planta é 15. Ele primeiro joga contra 14 no verbo Proteger. Ele acerta no teste e depois joga contra 15 no substantivo Planta. Ele pagará o custo total da energia, a menos que ambos os testes falhem completamente ou um ou ambos sejam sucessos críticos.

Se a magia for bem-sucedida, Morris saberá, e os livros serão impermeabilizados pelo próximo minuto, pelo menos. Se um teste for bem-sucedido, mas o outro falhar, algo mais acontecerá. Morris pode não saber exatamente o que, mas ele saberá que não foi exatamente como planejado – ele pode optar por tentar a sorte com o rio ou não, como achar melhor.

O Mestre deve decidir o que acontece se um dos testes falhar, mas somente no caso de uma falha crítica ele deve ser malicioso. Se o segundo teste falhar, por exemplo, a magia pode funcionar apenas contra óleo, não água (o que não faria bem a Morris), ou apenas por um segundo, não um minuto, ou protegerá da poeira em vez da água, etc. Em uma falha crítica, a tinta pode começar a escorrer antes mesmo que os livros cheguem à água. Em uma falha crítica dupla, os livros podem estar totalmente desidratados e desfazerem-se em pó!

Encontrar um equilíbrio apropriado geralmente significa aceitar o princípio do que um jogador quer fazer enquanto estabelece limites razoáveis. O sistema comum de magias pode ser um bom critério para tomar esse tipo de decisão. O efeito proposto é semelhante em escopo às coisas que podem ser feitas com magias comuns? Quanto custam magias semelhantes? Um mago usando magias memorizadas poderia obter um efeito semelhante, gastando um número semelhante de pontos de personagem em sua magia?

É quase sempre mais gratificante para um jogador ser informado "Sim, mas..." do que dizer "Não". Em vez de recusar categoricamente uma magia proposta, tente algo como: "Claro, você pode fazer isso. Vamos ver, cerca de 15 minutos para conjurar e 200 de energia necessários para esse resultado. Agora, se você se contentar com menos do que destruir totalmente o castelo, acho que podemos dar um jeito."

Pode demorar um pouco para jogadores e Mestres chegarem a um entendimento mútuo de que tipos de magias são apropriadas – paciência por todos os lados é crítico. Tente incentivar a criatividade dos jogadores sem estragar o jogo – é disso que se trata. E lembre-se de aproveitar quando eles tiverem uma ideia particularmente inteligente!

Magia com Símbolos

A magia dos símbolos é uma das formas mais antigas de magia; muitas culturas têm uma tradição mágica que se baseia em um conjunto de sinais que representam palavras, sons ou conceitos misticamente potentes. Os vikings tinham suas runas de Futhark; druidas celtas tinham Ogham; a cabala hebraica dá grande importância à associação das vinte e duas letras do alfabeto hebraico com conceitos místicos. Hieróglifos chineses, sânscritos... todos foram usados como linguagens simbólicas da magia.

Uma pessoa devidamente treinada pode usar esses sistemas para fazer mágica. Isso geralmente assume a forma de pergaminhos e itens encantados com poderosos glifos, mas o poder dos símbolos mágicos pode ser usado para criar efeitos mágicos diretamente. Um conjurador de símbolos é livre para aprender outras formas de magia, se estiverem disponíveis.

Símbolos

Para executar qualquer símbolo mágico, um feiticeiro deve aprender a perícia Desenho de Símbolos, especializada em uma "linguagem" simbólica específica. Além disso, ele deve dominar cada símbolo individual antes de poder usá-lo. Cada símbolo é uma perícia separada baseada em IQ, com Desenho de Símbolos como pré-requisito e sem predefinição. Aptidão Mágica não adiciona ao IQ com o objetivo de aprender símbolos.

Um feiticeiro experiente em várias tradições do Desenho de Símbolos deve aprender os símbolos separadamente para cada idioma simbólico! O profundo conhecimento da runa do Corpo de Futhark não é de grande valia quando se lida com um sigilo de Corpo Atlanteano.

Alternativas

Magia com Símbolos em Todo os Idiomas: De acordo com as regras mágicas normais dos símbolos, um conjurador de símbolos deve aprender Desenho de Símbolos para representar sua familiaridade geral com essa tradição simbólica e aprender cada símbolo separadamente para representar seu estudo mais profundo de cada mistério individual. Uma abordagem alternativa à conjuração de símbolos é tratar cada símbolo como uma técnica rígida que usa como predefinição Desenho de Símbolos. Os símbolos fáceis são predefinidos para perícia 4, os símbolos médios com perícia 6 e os símbolos difíceis como perícia 8. Isso torna as conjurações de símbolos substancialmente mais flexíveis; os Mestres que executam esta versão da magia com símbolos devem considerar ser conservador com os efeitos possíveis dos símbolos.

Símbolos de Ideograma: Nem todos os idiomas simbólicos são curtos e agradáveis. Pode-se estar em um cenário em que a magia dos símbolos não é improvisada; em vez disso, toda magia na lista de magias padrão tem seu próprio símbolo. Tal sistema é essencialmente equivalente a usar o sistema normal de magias com as restrições particulares da magia com símbolos; magias levariam muito mais tempo para serem conjuradas, mas encantamentos se tornariam triviais.

Na maioria dos sistemas de símbolos, as interpretações mais comuns dos símbolos correspondem às Palavras do sistema de magia sintática (consulte *Magia Sintática*, pág. 202). Em qualquer inscrição, no entanto, um conceito relacionado pode ser uma tradução mais apropriada; o símbolo do verbo Enfraquecer também pode representar conceitos como Reduzir, Danificar, Ferir, Desfazer, Deteriorar ou Quebrar.

Alguns símbolos são mais difíceis que outros.

IQ/Fácil: Alimento, Som.

IQ/Médio: Comunicar, Enfraquecer, Fortalecer, Mover, Proteger, Ar, Fogo, Imagem, Luz, Planta, Água.

IQ/Difícil: Curar, Perceber, Criar, Controlar, Transformar, Animal, Corpo, Terra, Magia, Mente, Espírito.

Na maioria das situações, os significados básicos dos símbolos são de conhecimento comum e qualquer pessoa pode estudá-los livremente. O Mestre pode, no entanto, decidir tornar certos símbolos secretos ou proibidos, exigindo missões ou pesquisas extensas a serem descobertas. Qualquer pessoa com a perícia Desenho de Símbolos pode fazer um teste de perícia para reconhecer um símbolo desconhecido na sua linguagem simbólica, mesmo que nunca o tenha visto antes. Depois de reconhecê-lo, ele ainda não tem perícia nesse símbolo, mas pode estudá-lo normalmente.

A interpretação de uma inscrição simbólica para determinar exatamente para qual magia foi projetada para conjurar exige um teste de Desenho de Símbolos separado com -3 para cada símbolo na inscrição. Se algum dos testes falhar, o objetivo completo da inscrição permanecerá oculto, mas os símbolos decifrados podem sugerir alguma parte da intenção da inscrição.

Conjurando a Magia

Uma magia com símbolos geralmente consiste em dois símbolos: um verbo e um substantivo. O custo de energia de uma magia com símbolos depende dos símbolos usados e da discrição do Mestre, conforme descrito para a magia sintática. A duração de uma magia com símbolos depende da natureza da magia, como na magia sintática; magias com símbolos, no entanto, podem durar seu tempo de duração. Normalmente,

Exemplo de Conjuração de Símbolos

Thorfinn, um mestre de runas de Futhark, quer fazer uma espada que destruirá os elementais do fogo. Discutindo a questão, ele e seu mentor (ou seja, o jogador e o Mestre) determinam que as runas apropriadas são Hagalaz (Enfraquecer), Kenaz (Fogo) e Perthro (Magia).

Thorfinn é um ferreiro habilidoso, então ele planeja trabalhar as runas diretamente na espada. Alguns mestres de runas podem preferir inscrever as runas em uma espada acabada usando Artista (Caligrafia), mas Thorfinn sente que um mestre de runas que deseja encantar um item deve fazê-lo ele mesmo. Além disso, ele não é um bom calígrafo.

Sua perícia em Ferreiro é 15. Suas perícias em runas são Hagalaz-14, Kenaz-15 e Perthro-16. Para cada runa, ele deve jogar contra sua perícia para a runa específica para formulá-la corretamente, e depois rolar contra sua perícia Ferreiro para inscrevê-la com sucesso.

Todas essas tentativas foram bem-sucedidas, e Thorfinn agora possui uma espada rúnica. O tempo necessário é determinado pela natureza do encantamento desejado. Nesse caso, a espada causa +2 de dano (+2 de Pujança – custo de energia 1.000) e tem +2 para acertar (+2 de Precisão – custo de energia 1.000). Os dois últimos encantamentos são limitados por uma magia Eliminar (apenas elementais de fogo). Isso divide seu custo por 3, mas custa 100. O custo total de energia é 966; portanto, normalmente leva 966 dias para ser concluída. Isso é reduzido pela metade porque o item exigirá que o Desenho de Símbolos seja ativado, portanto Thorfinn precisará de cerca de 16 meses para concluir.

Isso não considera o tempo necessário para fazer a espada! No entanto, o tempo de fabricação do item e o tempo de execução das runas são simultâneos, e Thorfinn levará menos de 16 meses para forjar uma espada, portanto, não será adicionado tempo.

Quando Thorfinn deseja usar a espada Cutelo das Chamas, ele deve usar Desenho de Símbolos. Isso, por si só, não requer energia. Sua perícia em Desenhar Símbolos é 16. No entanto, uma das runas no Cutelo das Chamas é Enfraquecer, que ele conhece apenas no nível 14, então sua perícia efetiva para ativar as runas é 14.

Não há custo de energia para usar a espada, porque nenhuma das magias nela requer energia. Muitos itens mágicos exigem que o usuário gaste energia. Isso é tratado normalmente. Itens auto-alimentados podem ser feitos com símbolos mágicos; a runa mágica deve ser adicionada para deixá-los drenar mana.

uma magia com símbolos dura até que os símbolos sejam destruídos. O tempo de conjuração da magia depende da escolha do método de conjuração (veja abaixo).

É possível fazer magias mais complexas ou detalhadas usando mais de dois símbolos. Isso sempre leva mais tempo e é mais difícil, apenas porque o feiticeiro está jogando contra mais perícias. Se os jogadores querem um efeito muito poderoso, o Mestre pode exigir que eles usem mais de dois símbolos. Se os jogadores voluntariamente usarem uma magia com vários símbolos e tiverem sucesso, o Mestre deve torná-la mais eficaz.

Símbolos de diferentes idiomas não podem ser usados juntos. Os símbolos podem ser usados para conjurar magias de várias maneiras, incluindo escrever em manuscritos, traçar no ar, entalhar em um objeto ou usar peças de símbolos individuais. Para cada símbolo usado, o conjurador rola contra o menor valor entre sua perícia Desenho de Símbolos e sua perícia com o símbolo específico para ver se ele foi desenhado ou colocado com sucesso. Dobrar o tempo de desenho dá um bônus de +1 à perícia. Ou o tempo pode ser dividido pela metade, com -2 na perícia. O uso de materiais que não são tradicionais para o alfabeto simbólico em uso pode acarretar em uma penalidade de -1 ou pior.

Após a criação ou colocação bem sucedida dos símbolos, eles devem ser ativados com um teste de Desenho de Símbolos bem-sucedido. A ativação de um conjunto de símbolos leva 1 segundo para cada símbolo na inscrição. A perícia efetiva do conjurador para este teste é igual ao menor valor entre sua perícia em Desenho de Símbolos e em qualquer um dos símbolos que estão sendo ativados. Uma falha crítica neste teste tem os resultados normais de falha crítica de magia. Um conjurador de símbolos não pode ativar uma inscrição se incluir um símbolo que ele não conhece. Observe também que, se os próprios símbolos apresentarem falhas devido a falhas no processo de criação, um teste de ativação bem-sucedido ativará os símbolos, falhas e tudo.

Uma Conjuração de Símbolos Emergencial

Fergus, um bardo irlandês, possui sete objetos de símbolos verdadeiros – varinhas curtas esculpidas com Straif (Enfraquecer), Ailm (Criar), Getal (Mover), Eadha (Mente), Onn (Animal), Fearn (Fogo), Ur (Terra) e Saille (Água). Enquanto explora uma construção deserta, ele é subitamente confrontado por um grupo de fomorianos hostis (gigantes). Quando seus companheiros começam a lutar, Fergus tira uma varinha aleatoriamente da bolsa do cinto; isso leva seu primeiro turno. O Mestre decide que ele pega a varinha Mover.

No segundo turno, ele sacou outra varinha. O Mestre atribui a cada uma das peças restantes um número de 1 a 6 e deixa o jogador rolar. Ele pega a varinha do Fogo.

Fergus então se concentra em uma magia para mover o fogo da tocha de um camarada para o rosto do chefe Fomorian. O Mestre decide que isso é essencialmente a mesma coisa que a magia Moldar Fogo, e usa os parâmetros dessa magia. Como Fergus está trabalhando com objetos de símbolos verdadeiros, o tempo para conjurar é de apenas um segundo por símbolo ou dois segundos. Fergus rola uma vez contra a mais baixa de sua perícia Desenho de Símbolos, varinha Mover e varinha Fogo. O teste é um sucesso e a chama salta de uma tocha para o rosto do chefe, queimando e aterrorizando-o. Ele se apega ao rosto dele até ele fugir (Fergus continua se concentrando) e depois se move em direção a outro fomoriano. Neste ponto, o Mestre faz um teste de reação para os Fomorianos, e eles fogem.

O custo de energia de Fergus é calculado de acordo com a magia sintática (pág. 202). A magia custa 4 de energia (a batalha não durou o suficiente para Fergus manter a magia) – um preço relativamente baixo a pagar pela decisão de uma batalha!

Conjuração de Símbolo em Manuscritos

Símbolos podem ser escritos em pergaminho ou papel para criar um item mágico temporário. São mais rápidos de fazer do que pergaminhos (pág. 57), mas mais difíceis de usar. Desenhar os símbolos corretamente é importante; portanto, é necessário um teste de perícia bem-sucedido contra o menor valor entre a perícia Artista (Caligrafia) do criador (predefinido, se necessário) ou o nível de perícia do símbolo desejado. O tempo necessário para desenhar cada símbolo depende de sua complexidade: símbolos fáceis levam 1 hora, símbolos médios levam 3 horas e símbolos difíceis levam 6 horas.

A pessoa que desenha o manuscrito escolhe o efeito desejado.

Um manuscrito de símbolo pode ser carregado e usado posteriormente. Qualquer dano ao papel tornará os símbolos inúteis. Para conjurar a magia, o usuário olha para o papel e ativa os símbolos com Desenho de Símbolos. Ele então paga o custo da energia. O manuscrito desfaz-se em cinzas quando usado. Um conjurador de símbolos terá -4 na sua perícia Desenho de Símbolos, se tentar ativar um manuscrito que ele não desenhou.

Um conjurador de símbolos também pode traçar símbolos na terra ou na areia, com -2 na perícia. Os tempos são iguais ao manuscrito. Os símbolos podem ser ativados repetidamente enquanto durarem (decisão do Mestre), mas é claro que não são portáteis!

Inscrições de Símbolos

Quando dois ou mais símbolos são inscritos de forma permanente, um objeto mágico é criado. Ele pode ser ativado com Desenho de Símbolos quantas vezes for necessário. Este método é bom para espadas, bastões, portas etc. São necessários dois testes bem-sucedidos para inscrever cada símbolo. Uma é contra o nível de perícia do conjurador com o símbolo a ser usado. O outro é contra sua perícia em trabalhar o material – geralmente Ferreiro ou uma especialidade de Artista.

O tempo necessário depende do efeito desejado. O mago está improvisando essencialmente um objeto mágico. O Mestre decide exatamente qual efeito o objeto terá, por referência às descrições dos objetos nos Capítulos 3 a 26. A gravação dos símbolos levará tanto tempo quanto seria necessário para encantar o item. Se o item precisar ser ativado com Desenho de Símbolos, esse tempo será reduzido pela metade. A intenção exata do feiticeiro para o objeto e sua compreensão dos símbolos orientam a maneira como ele os esculpe, decora e entrelaça.

Usando um Objeto Encantado por Símbolos

Para usar a maioria dos objetos, o usuário ativa os símbolos jogando contra o menor valor entre Desenho de Símbolos e sua menor perícia em qualquer um dos símbolos inscritos no objeto e paga o custo de energia apropriado para o efeito desejado. Se o objeto funcionar, o efeito é o escolhido pelo fabricante original; o usuário não pode alterá-lo. Se o usuário não souber exatamente o que o objeto faz, ele deverá aceitar esse risco! Qualquer conjurador de símbolos pode ativar um objeto encantado por símbolos, mas apenas se os símbolos estiverem em um idioma simbólico com o qual ele esteja familiarizado.

Quando um objeto inscrito permanentemente é usado, uma falha crítica em um teste de ativação causa 5d danos ao objeto. Isso pode ou não destruí-lo.

Alguns objetos entalhados com símbolos podem ser usados por qualquer pessoa. Eles são regidos pelas regras para objetos encantados normais e levam tanto tempo para serem produzidos quanto os itens encantados normais.

Traçando com o Dedo

Em caso de emergência, um conjurador de símbolos pode traçar os símbolos no ar com um dedo. Isso não cria um objeto mágico; simplesmente conjura a magia desejada. Os resultados são apresentados exatamente como para a magia sintática (consulte *Magia Sintática*, pág. 202). É necessário um teste de perícia bem-sucedido para cada símbolo usado, com uma penalidade de -3. O bruxo precisa de dois segundos para traçar um símbolo Fácil, seis segundos para um símbolo Médio e 12 segundos para um símbolo Difícil. Quando o traço estiver concluído, o bruxo deverá ativar os símbolos com Desenho de Símbolo.

Peças de Símbolo

Peças de símbolos permanentemente encantadas podem ser feitas como objetos mágicos. Cada símbolo será inscrito em um pequeno objeto; isso geralmente é uma pedrinha ou gema, mas pode ser algo apropriado à tradição simbólica – lascas de madeira, fragmentos de osso, conchas de moluscos, etc. Um conjurador de símbolos pode conjurar magias com elas, estabelecendo a combinação necessária de símbolos e ativando-os com Desenho de Símbolos. Isso é muito mais rápido do que desenhar os símbolos no papel, mais confiável que traçar com os dedos e mais flexível que as inscrições. Trate cada símbolo como um objeto mágico, com um custo de criação de 100 para uma runa Fácil, 300 para Média, 600 para Difícil.

Ao fazer peças de símbolos, é vantajoso usar pedras preciosas ou outros materiais valiosos. Uma peça de símbolo com um valor intrínseco de $1.000 dá ao usuário uma perícia +1 em eficácia. Uma peça de símbolo com um valor intrínseco de $5.000 dá +2 efetivo. A desvantagem é que a peça é quebrada se o teste do encantamento falhar.

As peças de símbolos criados corretamente funcionarão para quem conhece Desenho de Símbolos para o alfabeto simbólico usado e os símbolos apropriados.

Ao conjurar uma magia por símbolos, calcule os custos de energia como na magia sintática. Se as pedras precisarem ser preparadas rapidamente, o tempo de operação depende do método usado pelo feiticeiro para encontrá-las. Os Mestres podem impor uma verificação da realidade nisso! Poucos feiticeiros têm um conjunto completo, mas quanto mais fichas na bolsa, mais difícil é encontrar a certa. Feiticeiros com pressa podem pegar uma aleatoriamente. Neste caso,

As Runas de Futhark

Nome	*Letra*	*Palavra Associada*	*Outros Significados*
Fehu	F	Animal	Propriedade
Uruz	U	Fortalecer	Consertar, Fazer
Thurisaz	TH	Transformar	Entrada, Tensão
Ansuz	A	Comunicar	Compreensão
Raidho	R	Perceber	Conhecimento, Nome
Kenaz	K	Fogo	
Gebo	G	Alimento	Oferta, Dom
Wunjo	W	Ar	
Hagalaz	H	Enfraquecer	Quebrar, Dano, Fim
Nauthiz	N	Controlar	Prender
Isa	I	Imagem	Enganar
Jera	J	Planta	
Eihwaz	EI	Terra	
Perthro	P	Magia	Mistério, Segredos
Algiz	Z	Proteger	Guardar
Sowilo	S	Espírito	
Tiwaz	T	Mente	Governar
Berkano	B	Criar	Crescer
Ehwaz	E	Mover	Viajar, Progresso
Mannaz	M	Corpo	Humano, Caráter
Laguz	L	Água	
Ingwaz	NG	Curar	Fertilidade
Dagaz	D	Luz	
Othala	O	Som	História
–	–	Destino	Magia, Desconhecido

As Runas de Futhark

Note que a runa usada aqui para Magia (Futhark 25, chamada "Desconhecido" ou "Destino") é sempre representada como um espaço vazio! No entanto, traçar ou esculpir leva tanto tempo quanto para qualquer outra runa Difícil.

Comunicação/Separação
Cura/Fertilidade
Conhecimento/Nomeação
Quebrar/Enfraquecer/Dano
Fortalecer/Consertar
Mover/Viajar
Proteger/Guardar
Advertência
Criar
Controlar/Prender
Transformar/Entrada
Terra
Ar
Fogo
Água
Animal/Propriedade
Corpo/Homem/Humano
Alimento/Oferta
Luz (e Trevas)
Mente
Som/Sinais
Necromancia/Alma
Planta
Ilusão/Mistério
Magia/Destino

Fonte: *The Book of Runes*, por Ralph Blum.

o GM escolhe os símbolos da maneira que desejar. Muitas magias incomuns e engraçadas podem ser tentadas em uma situação extrema.

Um feiticeiro também pode usar peças de símbolos "comuns" (ao contrário de pedras verdadeiras). As peças de símbolos comuns são marcados com símbolos, mas não têm encantamento, exceto o poder intrínseco do símbolo. O tempo para fazê-las é de duas horas para um símbolo Fácil, seis para um Médio, 12 para um Difícil. Se alguma pedra comum for usada, triplique o tempo necessário para ativar os símbolos com Desenho de Símbolos. Há também uma penalidade de -2 no teste de Desenho de Símbolos para cada pedra comum usada.

As peças de símbolos também podem ser usadas como um método de adivinhação (consulte *Conjuração de Símbolos*, pág. 109).

As Runas Futhark

Talvez o sistema mais famoso de símbolos mágicos seja o alfabeto rúnico de Futhark, usado de uma forma ou de outra pela maioria dos povos germânicos do norte da Europa. Segundo a lenda, o deus Odin descobriu as runas quando sacrificou a si próprio, pendurado nos galhos de Yggdrasill, a Árvore do Mundo. Ele aprendeu a usar os potentes símbolos para adivinhação e magia, transmitindo seu poder aos sacerdotes.

O Futhark é um alfabeto secular e também mágico; cada runa corresponde a um som, e a linguagem comum pode ser escrita em escrita rúnica. De fato, o nome "futhark" deriva da palavra escrita pelas seis primeiras letras do alfabeto.

O Alfabeto Ogham

Ogham é um sistema de símbolos desenvolvido na Irlanda por volta dos séculos IV ou V, e usado nas Ilhas Britânicas. As 20 letras de Ogham são formadas com um número de traços horizontais ou diagonais ao longo de uma linha central. Todas as inscrições sobreviventes são em pedra, mas algumas sugeriram que o alfabeto foi projetado originalmente para varas de madeira. Outros acreditam que o alfabeto é uma abreviação de uma linguagem de sinais, cada letra indicando o número e a orientação dos dedos.

Os usos históricos de Ogham são obscuros; a cultura irlandesa pagã não resistiu à introdução do cristianismo, assim como as culturas nórdicas, e a maioria das inscrições de Ogham sobreviventes são curtas e funcionais – monumentos funerários ou marcadores de fronteira. Alusões em textos antigos sugerem que Ogham pode ter sido, além de seu uso como alfabeto secular, uma linguagem de código secreta para bardos e druidas, uma ferramenta para adivinhação e outras práticas mágicas e até mesmo um sistema de notação musical para a harpa.

Independentemente de seu objetivo histórico, no entanto, Ogham é rico em sabor místico, o que o torna excelente para os jogos. Cada letra de Ogham é associada a uma árvore (embora as árvores exatas variem entre as fontes), e essas conexões vinculam o alfabeto a um corpus maior de conhecimento druídico de árvores.

Um símbolo de Ogham esculpido na madeira associada ao símbolo que está sendo esculpido concede um bônus de +1 ao conjurar esse símbolo.

Como existem apenas 20 símbolos Ogham, alguns símbolos representam mais de uma Palavra. Mesmo assim, um único símbolo inscrito não pode funcionar como duas palavras. Se uma inscrição precisar dos dois significados de um símbolo, o símbolo deve ser inscrito duas vezes.

O Alfabeto Ogham

Nome	*Letra*	*Palavra Associada*	*Outros Significados*
Beth	B	Imagem	Bétula
Luis	L	Ar, Luz	Sobus, Elmo
Fearn	F/V	Fogo	Amieiro
Saille	S	Água	Salgueiro
Nuin	N	Transformar	Freixo, Celtis
Uath	H	Corpo	Espinheiro Branco
Duir	D	Planta	Carvalho
Tinne	T	Proteção	Azevinho
Coll	C	Perceber	Avelã
Ceirt	Q	Comunicar	Macieira
Muin	M	Controlar, Alimento	Vinha, Amoreira
Gort	G	Fortalecer	Hera
Getal	NG	Mover	Caniço
Straif	STR, Z	Enfraquecer	Abrunheiro
Ruis	R	Curar	Sabugueiro
Ailm	A	Criar, Som	Abeto, Pinheiro
Onn	O	Magia, Animal	Tojo
Ur	U, W	Terra	Urze
Eadha	E	Mente	Álamo
Idho	I	Espírito	Teixo

O Alfabeto Ogham

Beth B
Luis L
Fearn F
Saille S
Nion N
Uath H
Duir D
Tinne T
Coll C
Muin M
Gort G
Pethboc P
Ruis R
Ailm A
Onn O
Ur U
Eadha E
Idho I

Capítulo Vinte e Oito
Alquimia



Max virou algumas páginas para frente em seu formulário, jarra na mão. Ele sempre teve problemas para lembrar se você adiciona a língua da serpente antes ou depois da calda fervida. Aparentemente, foi depois, o que foi bom, pois a bebida já havia começado a ferver. Ele sacudiu metade da língua da serpente e foi para o outro mesa, onde um punhado de lascas de oricalco derretia em uma panela de mercúrio alquímico. Um pedaço de cera de abelha ajudava esse processo às vezes, então ele vasculhou uma prateleira em busca de seu pote de cera de abelha. Há o antimônio, o alicorn em pó, o olho de tritão em conserva, a língua da serpente...

Ele parou e viu a prateleira, depois olhou lentamente para o pote ainda na mão. Flocos de mandrágora secas.

Ah, droga, Max pensou enquanto seu laboratório explodia ao seu redor.

A alquimia é a ciência das transformações e transmutações mágicas. É um processo mecânico, usando a mana inerente a certas coisas. Portanto, ela pode ser estudada e usada por pessoas sem Aptidão Mágica – de fato, Aptidão Mágica não confere nenhum benefício para quem estuda alquimia! A alquimia é uma ciência como qualquer outra – acontece que seu alvo é mágico.

O principal esforço da maioria dos alquimistas é a fabricação de substâncias com efeitos mágicos. O nome geral para essas substâncias é "elixires".

A alquimia funciona normalmente em áreas com mana normal e alta. Nas áreas de mana baixa, os elixires levam o dobro do tempo para produzir e funcionar apenas pela metade do tempo, embora aqueles com efeito permanente funcionem normalmente. Em áreas de mana muito alta, os elixires levam apenas metade do tempo para serem produzidos, mas qualquer falha é crítica. Em áreas sem mana, os elixires não podem ser fabricados nem usados.

A Perícia Alquimia

Alquimia é uma perícia de IQ/ Muito Difícil; não há predefinição. Como magias, a alquimia pode ser aprendida apenas com a metade da velocidade sem um professor. Não pode ser aprendida em uma área sem mana! Grande parte da perícia tem a ver com a experiência de observar, ouvir e *sentir* as reações mágicas prosseguirem. Um estudante solitário pode fazer isso experimentando – mas apenas em uma área onde a alquimia funciona!

Fazendo Objetos Alquímicos

Um alquimista pode fazer qualquer elixir na lista das páginas 213-219 com acesso a formulários adequados e outros textos alquímicos. Com o tempo, um alquimista pode se tornar suficientemente prático com certos elixires que os livros de referência não são mais necessários. Em termos de jogo, todo elixir é uma técnica Difícil; predefinida como Alquimia-1. As técnicas alquímicas nunca podem exceder a perícia básica.

Para criar um elixir, um alquimista deve gastar uma certa quantia de dinheiro em materiais e uma certa quantidade de tempo. O elixir estará sendo preparado 24 horas por dia durante esse período e deve ser atendido por um alquimista pelo menos oito horas diárias. Não é necessário que seja o mesmo alquimista durante todo o processo, mas o alquimista de menor perícia que trabalhou no elixir faz o teste final da Alquimia. Um alquimista não pode prestar atenção a dois processos diferentes ao mesmo tempo, mas pode fabricar um lote múltiplo de um elixir, multiplicando o custo dos materiais pelo número de doses produzidas. Nesse caso, o teste final é -1 para cada dose extra de elixir produzido.

No final do tempo requerido, o alquimista rola contra a técnica do elixir em desenvolvimento. Não há sucessos críticos na alquimia; ou o processo funciona ou não. Uma falha arruína os ingredientes, desperdiçando o dinheiro gasto com eles. Em uma falha crítica, faça um segundo teste de técnica com -1 para cada dose de elixir no lote. Se esse segundo teste for bem-sucedido, o desastre foi evitado; se ele falhar no segundo teste, role 3d para ver o que acontece:

Dado	Resultado
3-5	Todos dentro de 100 metros sofrem o efeito do elixir ou seu reverso; 50% de cada.
6-9	Todos dentro de 50 metros sofrem o efeito do elixir ou seu reverso; como acima.
10-12	Explosão destrói o laboratório, alquimista tem tempo de fugir.
13-15	Explosão destrói o laboratório, alquimista leva 3d de dano.
16-18	Explosão destrói o laboratório, alquimista leva 6d de dano!

A Perícia Conhecimento das Ervas

Conhecimento das Ervas, como Alquimia, é uma perícia de IQ/Muito Difícil sem predefinição. Representa a abordagem popular de inventar preparações mágicas – um herbalista não pode dizer por que moer malva azul com a coroa do rei faz um bom elixir de cura, mas ele sabe muito bem o que faz.

Assim, embora Conhecimento das Ervas permita que os herbalistas componham elixires "alquímicos", *não* permite que eles usem outras habilidades alquimistas, como analisar elixires ou itens mágicos. Além disso, os herbalistas não podem usar formulários alquímicos. Existem livros de ervas e seus usos – chamados de herbais –, mas eles não têm a profundidade e os detalhes de um formulário adequado. Uma boa erva pode dar um bônus ao Naturalista ou Conhecimento das Ervas, mas não é rigorosa o suficiente para compensar a penalidade por trabalhar sem um formulário. Como resultado, os herbalistas aprendem principalmente novos elixires por instrução, não por estudo.

A vantagem de trabalhar com Conhecimento das Ervas é que os herbalistas trabalham com... bem, ervas. A alquimia usa ingredientes exóticos, como o sangue de dragão e os besouros fossilizados da Far Cathay, que são caros e raros, enquanto os herbalistas podem fazer seu trabalho com a coleta de um dia na floresta e algumas jogadas com Naturalista. Assim, as preparações à base de plantas custam 50% menos em materiais que os elixires alquímicos (com um desconto máximo de $100). Nos mundos em que Alquimia e Conhecimento das Ervas coexistem, os herbalistas dominam o mercado de poções baratas com suas cervejas feitas com a folhagem local. Além disso, as ervas não são tão voláteis quanto os reagentes alquímicos; um fracasso crítico em Conhecimento das Ervas pode produzir veneno, mas não vai explodir a casa do herbalista!

Laboratórios Alquímicos

Um alquimista confia em seu equipamento para obter bons resultados. No mínimo, a alquimia de sucesso exige algum método para fazer fogo e um amplo suprimento de recipientes limpos; sob tais circunstâncias, um alquimista sofre uma penalidade de -1 (ou pior) à sua perícia efetiva. Para evitar essa penalidade, é necessária uma mesa robusta e $1.000 em equipamentos – atanores, retortas e assim por diante. Um laboratório de nível profissional, com pelo menos 30 metros quadrados de espaço e $5.000 em equipamentos alquímicos, confere um bônus de +1 à perícia efetiva do alquimista tão abençoado. Um laboratório verdadeiramente inovador, com o melhor equipamento que a era tem para oferecer, com pelo menos 60 metros quadrados de espaço e $20.000 em equipamentos, oferece a um alquimista que trabalha lá um bônus de +NT/2 para a perícia efetiva. Esse nível mais alto de sofisticação realmente não vale a pena até o NT4, pois o invento da pólvora leva a química mundana a um ponto em que pode ajudar a alquimia.

Fórmulas Alquímicas e Segredos

Se um alquimista elevou sua perícia com um determinado elixir para igualar sua perícia em Alquimia, ele não precisa de nenhum livro ou outras instruções para produzi-lo. Caso contrário, ele deve usar um livro de referência, chamado *formulário*, ou trabalhar com um professor que domine o elixir. Qualquer tentativa de preparar um elixir não-dominado sem formulário nem supervisão é de -6.

A disponibilidade e o preço dos formulários dependem do cenário. Em alguns mundos, a alquimia é simplesmente outra profissão, e os formulários custam como outros livros ou pergaminhos. Em outros, a alquimia é uma disciplina esotérica e os formulários são zelosamente guardados. A maioria dos cenários provavelmente cairá em algum lugar, com algumas fórmulas selecionadas mantidas em segredo.

Suponha que qualquer elixir com um custo de varejo superior a $1.000 por dose seja uma fórmula secreta, restrita a Mestres da Guilda dos Alquimistas totalmente iniciados (Hierarquia Comercial 2). Somente os Grandes Mestres conhecem fórmulas com um custo de varejo superior a $10.000 por dose (Hierarquia Comercial 3).

Naturalmente, essas restrições não precisam impedir que um PJ alquimista crie esses elixires, se ele conseguir encontrar uma cópia do formulário. Tal desrespeito à política da guilda, no entanto, pode ter repercussões.

Alquimistas Feiticeiros

Feiticeiros e magos são excelentes alquimistas; suas habilidades oferecem muitos atalhos úteis para o trabalho do alquimista. Identificar materiais magicamente potentes é fácil para um mago; magias como Destilar e Maturar podem acelerar muitos processos alquímicos; magias como Ácido Essencial ou Terra Essencial fornecem reagentes de alta qualidade por uma fração do custo. Os Mestres podem querer oferecer um desconto no tempo de preparação ou no custo aos alquimistas com magias apropriadas à sua disposição.

Alquimistas Desenvolvedores

Um alquimista pode ter uma versão da vantagem Desenvolvedor. Desenvolvedor padrão permite ao alquimista Desenvolvedor pesquisar elixires usando as regras da pág. 212. A penalidade de perícia é o modificador da perícia Alquimia do elixir, *não* multiplicado por 2. Como na pesquisa de elixir do não Desenvolvedor, os modificadores de NT não se aplicam.

O Desenvolvedor Rápido permite que um alquimista produza qualquer preparação que ele saiba fazer, levando 1 minuto em vez de dois dias que normalmente seriam necessários. O teste de perícia de Alquimia é feito com uma penalidade igual à penalidade padrão total para o elixir em questão, *além de qualquer* penalidade restante para um elixir não dominado, com -1 extra para o uso de equipamentos improvisados. O custo dos ingredientes não muda, mas assuma que tudo o que o alquimista tem à mão ou possa encontrar em uma pesquisa rápida será útil. Um alquimista pode melhorar sua perícia com técnicas rápidas da maneira usual, mas as técnicas rápidas são diferentes das técnicas convencionais e devem ser aprendidas separadamente. A penalidade do equipamento improvisado nunca pode ser removida.

Finalmente, um alquimista pode aplicar a vantagem Apetrechos a preparações alquímicas, sacando uma dose de qualquer elixir que ele conhece a qualquer momento.

Outras Habilidades Alquimistas

Há mais na alquimia do que simplesmente produzir elixires. Em

muitos contextos, a alquimia é a coisa mais próxima da ciência física, e os alquimistas têm mais alguns truques na manga que vêm desse espírito de inquisição.

Detecção e Análise

Um alquimista faz um teste contra sua perícia Alquimia, baseado em Per, para reconhecer um elixir como uma preparação alquímica quando o vê, ou cheira a comida ou bebida que o contém. Os sentidos aguçados auxiliam nesse teste conforme apropriado. Da mesma forma, um mago recebe um teste automático de (Per + Aptidão Mágica) para reconhecer um elixir como mágico quando o vê pela primeira vez. Sendo de natureza mágica, os elixires podem ser detectados por qualquer magia que detecte a magia. No entanto, magias para analisar mágica não funcionam em elixires. Somente um alquimista pode analisá-los.

Um alquimista deve rolar contra Alquimia para analisar um elixir. A análise leva 4 horas; uma falha crítica causa efeitos conforme a tabela na pág. 210. Ele pode reduzir esse tempo para 10 segundos se provar o elixir – mas, se o fizer, qualquer jogada falha significa que o afeta como se ele tivesse tomado tudo, se o efeito for ruim. Por outro lado, uma falha crítica ao provar um elixir não requer uma rolagem na tabela de falhas críticas; é difícil explodir seu laboratório simplesmente provando algo.

Se o elixir analisado aparecer nos formulários do alquimista, qualquer sucesso identifica a natureza do elixir; se for um elixir desconhecido, um sucesso normal apenas fornece uma indicação vaga do objetivo do elixir, enquanto um sucesso crítico revela os efeitos precisos do elixir, embora não seu nome. A taxa atual de análise é de $20 para uma análise lenta e $200 para uma análise rápida.

Inventando Novos Elixires

Quando um alquimista fica sem formulários para estudar, ele deve se dirigir ao laboratório. Geralmente, a experimentação de um alquimista visa replicar um elixir para o qual ele não possui o formulário, mas alguns alquimistas são ousados o suficiente para desenvolver elixires totalmente novos.

Os alquimistas inventam novos elixires usando as regras padrão para inventar (ver *Novas Invenções*, pág. B473), com alguns ajustes. A perícia necessária para projetar novos elixires é Alquimia. Os elixires não têm modificadores de NT nem classificações de complexidade.

Para o teste de Conceito, use uma penalidade básica de -6 em vez dos modificadores padrão, mais um modificador adicional de duas vezes a penalidade padrão para o elixir. Assim, um alquimista que tentasse desenvolver um elixir de Invulnerabilidade sofreria uma penalidade de -6 + (2 × -4) ou -14. Aplique uma penalidade adicional de -5 se a pesquisa ocorrer em uma zona de baixa mana. Todos os outros modificadores são padrão.

Produzir a primeira dose de um elixir recém-concebido segue as regras do Protótipo. Os modificadores de equipamento são -10 para o laboratório de graduação mais baixa, -5 para um laboratório doméstico, 0 para um laboratório de nível profissional e +NT/2 para um laboratório de ponta. Tempo e custo são como no nível de complexidade com a próxima penalidade maior; por exemplo, o elixir Invulnerabilidade aplica uma penalidade de -14, equivalente a uma invenção complexa, portanto o tempo necessário é de 1d homem-mês e o custo é de $250.000. Uma falha crítica no teste do Protótipo tem os mesmos efeitos que qualquer outra falha crítica em Alquimia.

Um teste de Protótipo bem-sucedido produz uma dose única do novo elixir e um maço de anotações que serve como um formulário para o elixir. Agora ele pode ser fabricado, estudado e criado como qualquer outro elixir. Se o alquimista perde suas anotações antes de dominar o elixir, no entanto, ele deve repetir o processo de pesquisa para substituir o formulário.

Identificando Itens Mágicos

Um alquimista não pode identificar a mágica tão precisamente quanto um mago. No entanto, um alquimista pode determinar se um objeto está encantado gastando uma hora em análise e $50 em materiais e fazendo um teste contra Alquimia-2. Em um sucesso crítico, ele obtém alguma ideia do objetivo do encantamento. Em uma falha crítica, o item foi borrifado com ácido ou incendiado. Se isso é desastroso depende do item

Química Simples

A predefinição da perícia Química é Alquimia-3; um alquimista é um químico, de uma variedade muito especializada! Esse padrão deve ser usado apenas para conhecimentos gerais; um alquimista não poderia realizar uma análise química complexa, mas seria capaz de reconhecer ácidos e álcalis, destilações, preparar corantes e aromas e reconhecer reagentes químicos por sua aparência, cheiro etc. Os alquimistas medievais faziam grande parte de suas análises por gosto, uma prática agora reconhecida como imprudente...

Usando Objetos Alquímicos

Todos os elixires devem ser mantidos em recipientes selados. Eles perdem seu poder após períodos variados quando misturados com outras substâncias ou expostos ao ar. Os recipientes podem ser abertos brevemente e depois fechados novamente, sem causar danos ao conteúdo.

O método de uso de um elixir depende de sua forma (veja abaixo). Múltiplos elixires podem ser usados ao mesmo tempo, mas várias doses do mesmo elixir serão desperdiçadas, exceto em criaturas muito grandes, que podem exigir doses extras a critério do Mestre. Uma nova dose pode ser tomada depois que a anterior desaparece. Os Mestres que desejam desencorajar o uso pesado de poções podem tornar perigoso tomar mais de uma poção por vez ou a mesma poção mais de uma vez por dia. Quando um elixir dura um período variável de tempo, o alvo não sabe com antecedência quanto tempo vai durar – o Mestre rola secretamente. O alvo sabe que se esgotará 5 minutos antes de terminar. A exceção é o Elixir da Invisibilidade, que desaparece sem aviso prévio.

Formas de Elixir

Existem quatro formas físicas de elixir, cada uma com propriedades diferentes:

Poção: Forma líquida, usada como bebida. Uma dose de poção afeta instantaneamente uma criatura do tamanho de um homem. Poções perdem seu poder em um dia se deixadas abertas ou misturadas com outras coisas.

Pó: Forma sólida. Um pó deve ser ingerido nos alimentos ou dissolvido na bebida para ser eficaz; entra em vigor em 2d minutos. Os pós podem durar muito tempo; há apenas 50% de chance por ano de que um determinado pó perca seu poder enquanto exposto ao ar. Os pós misturados com alimentos ou bebidas duram um mês.

Pastilha: Um comprimido do tamanho de uma moeda, mantida em um frasco selado. Quando acesa, instantaneamente pisca em chamas e começa a preencher uma área de 3 metros de diâmetro e 2,5m de altura com fumaça. Dentro de casa, essa fumaça permanece cerca de um minuto; ao ar livre, dispersa-se em cerca de 10 segundos. Qualquer pessoa na área afetada sofre os efeitos do elixir em 2d segundos. Para evitar os efeitos da fumaça, prenda a respiração (consulte *Prender o Fôlego,* pág. B355). Uma pastilha não queimada dura um mês se exposta ao ar, mas é destruída instantaneamente ao entrar em contato com a água.

A criação de elixires em forma de pastilha requer o dobro do tempo e custo usuais.

Unguento: Um creme ou gel. Se tocado, ela penetra na pele, produzindo efeito imediato – apenas uma dose de unguento em uma arma ou maçaneta da porta afeta a primeira pessoa a tocá-la. Dura uma semana se exposta ao ar; é neutralizada pela água.

Resistência à Magia

Qualquer pessoa com a vantagem Abascanto recebe um teste de resistência de HT+RM quando administrado com qualquer elixir – mesmo que seja benéfico. Se o resultado do teste for exatamente HT+RM, a poção tem metade do efeito (o Mestre determina os detalhes). Se o resultado do teste for menor que HT+RM, a poção não tem efeito!

Custo e Disponibilidade

Como itens mágicos, os elixires geralmente custam cerca de $33 para cada dia que demoram a ser feitos, mais o custo dos materiais. (Obviamente, isso varia de acordo com o cenário; para uma campanha mágica "rara", o dobro do custo por tempo.) Alguns tipos muito comuns são mais baratos porque são feitos em lotes.

Cada descrição inclui um custo sugerido para campanhas de "magia comum" e um segundo custo mais alto para campanhas de magia "rara". Esse é o custo de varejo, supondo que os PJs estejam comprando. As pastilhas levam o dobro do tempo para serem produzidas e, portanto, custam o dobro. PJs alquimistas (ou PJs que possuem poções) nem sempre podem vender seus produtos por tanto quanto gostariam. Poções muito raras, como Rejuvenescer e Ressurreição, é claro, sempre são vendáveis, mas podem atrair atenção indesejada daqueles que preferem tomá-las sem pagar!

Nem sempre os elixires são fáceis de encontrar, principalmente nas cidades pequenas. O Mestre pode determinar exatamente quais elixires, em quais formas, estão disponíveis como achar melhor.

Certos elixires alquímicos podem ser ilegais ou permitidos apenas à classe dominante. Isso inclui todos os venenos, outros elixires "hostis" e todos os elixires (especialmente elixires da invisibilidade) que seriam úteis principalmente para ladrões e assassinos.

É difícil encontrar um bom alquimista na maioria dos cenários. A Guilda dos Alquimistas é seletiva, a busca pela alquimia é cansativa e o trabalho está no lado perigoso. Muitas cidades proíbem a prática da alquimia a menos de 100 metros de um local público, para que um fracasso crítico não destrua um mercado movimentado... ou pior.

Tipos de Elixires

Os elixires são divididos aqui em categorias aproximadas com base nos efeitos que eles têm. Cada descrição do elixir começa com o nome genérico do elixir e qualquer nome alternativo pelo qual ele possa ser conhecido em alguns locais. Em seguida, fornece os detalhes do efeito do elixir. Por fim, fornece a duração do elixir, seu preço de varejo em cenários de magia comum e magia rara, além de tempo, custo dos materiais e penalidade padrão necessária para fabricar o elixir.

Controlar Animais

Falar com Feras

Nomes Alternativos: Melampus, Besta Vociferante.

O alvo pode falar com os animais, igual à magia Falar com Animais.

Duração: 2d minutos.
Forma: Qualquer forma, menos pastilha.
Custo: $850/$1350.
Ingredientes: $300; 3 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Controlar Aves

Nome Alternativo: Ibicus.

O alvo pode controlar as aves, de acordo com a magia Controlar Animais apropriado (pág. 30), sem custo de energia ou teste de perícia necessário.

Duração: 3d×5 minutos.
Forma: Qualquer forma, menos pastilha.
Custo: $550/$900.
Ingredientes: $200; 2 semanas; o padrão é Alquimia-1.

Matador de Dragões

Nomes Alternativos: Bálsamo de São Jorge, Cadmus, Fafnir.

A fumaça desse elixir causa 5d de dano a qualquer réptil. Também pode afetar dragões – mas apenas se for inflamado pelo sopro de um dragão.

Duração: Veja Pastilha acima.
Forma: Pastilha.
Custo: $1.300/$2.000.
Ingredientes: $100, mais uma gota de sangue do coração de um dragão, que custa pelo menos $500, se estiver disponível; 4 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Equitação

Nomes Alternativos: Bronco Buster, Castor.

Concede ao alvo +4 a qualquer teste de Adestramento de Animais específico para cavalos e seus parentes (mulas e burros). Além disso, concede +4 a qualquer teste de perícia de Cavalgar, Carroceiro ou Controle de Carregamento feito em cavalos em uma situação de não combate.

Duração: 2d horas.
Forma: Unguento.
Custo: $250/$500.
Ingredientes: $50; 2 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Habilidades de Combate

Batalha

Nomes Alternativos: Ares, Elixir do Guerreiro.

Adiciona 1d ao DX. O alvo também se torna Bravo, conforme a magia Bravura (pág. 134), pela duração do efeito.

Duração: 1 hora.
Forma: Qualquer forma, menos pastilha.
Custo: $350/$700.
Ingredientes: $150; 2 semanas; predefinido como Alquimia-2.



Resistência

Nome Alternativo: Anteu.

O alvo não sente fadiga pela duração do elixir, exceto pelo cansaço causado por sua própria conjuração de magias. Quando o elixir expira, seus PF é reduzido a 0 e ele fica inconsciente.

Duração: 1d horas.
Forma: Qualquer.
Custo: $1.400/$2.400.
Ingredientes: $300; 6 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Caçador

Nome Alternativo: Orion.

Os níveis de carga do alvo são multiplicados por 4 – portanto, se a carga extra pesada é normalmente 200, ela se torna 800! Os efeitos de carga relacionados a magias (por exemplo, Teleporte) não são afetados. Funciona em animais e pode ser usado para que um animal de carga carregue mais.

Duração: 1d+1 horas.
Forma: Qualquer.
Custo: $300/$400.
Ingredientes: $200; 1 semana; predefinido como Alquimia-1.

Liderança

Nomes Alternativos: Plano do Rei, Teseu.

Adiciona 4 às perícias de Liderança e 2 às perícias de Estratégia e Tática.

Duração: 1d horas.
Forma: Qualquer.
Custo: $1.650/$2.850.
Ingredientes: $400; 7 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Invulnerabilidade

Nomes Alternativos: Aquiles, Infusão de Tegumento Impermeável, Pele de Ferro.

Endurece a pele com uma armadura com RD 3. Essa proteção é cumulativa com outras formas de proteção. Não protege os olhos. Observe que esse elixir é bastante ilegal em disputas de gladiadores, duelos legais e assim por diante!

Duração: 1d+1 horas.
Forma: Qualquer forma, menos pastilha.
Custo: $2.100/$3.100.
Ingredientes: $1.000; 6 semanas; predefinido como Alquimia-4.

Velocidade

Nome Alternativo: Atlanta.

Aumenta a velocidade básica e o deslocamento em 1. Podem ser tomadas até três doses deste elixir de uma só vez, para aumentar o efeito, mas role separadamente pelo tempo que cada dose durar.

Duração: 3d× 4 minutos.
Forma: Qualquer forma, menos pastilha.
Custo: $550/$850.
Ingredientes: $200; 3 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Furtividade

Nomes Alternativos: Bebida do Assassino, Hermes.

As perícias Furtividade e Escalada do alvo são aumentadas em 1d pontos (role separadamente). Ilegal em muitas cidades!

Duração: 1 hora.
Forma: Qualquer.
Custo: $500/$2.000.
Ingredientes: $300; 3 semanas; predefinido como Alquimia-2.

Força

Nomes Alternativos: Hércules, Porthos.

Adiciona 1d a ST. Isso aumenta o ônus, o dano da arma etc., apropriadamente, mas não gera PV extra.

Duração: 1 hora.
Forma: Qualquer forma, menos pastilha.
Custo: $250/$500.
Ingredientes: $100; 2 semanas; predefinido como Alquimia-2.

Elixires Hostis

Envelhecimento

Nomes Alternativos: Dedo Gelado da Morte, Titonus.

O alvo se torna um ano mais velho. Testes de envelhecimento apropriados devem ser feitos imediatamente. O antídoto deve ser administrado dentro de 6 horas para ser eficaz!

Duração: Permanente.
Forma: Qualquer.
Custo: $825/$1.350.
Ingredientes: $300; 3 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Morte

Nomes Alternativos: Caldo de Ceifador, Tanato.

Um veneno, causando dano de 4d; um teste HT bem-sucedido reduz esse dano para 2d. Os sintomas incluem dormência e paralisia. Uma segunda dose não será eficaz até uma hora após a primeira. Ilegal quase em todo lugar!

Duração: Instantâneo.
Forma: Qualquer.
Custo: $500/$800.
Ingredientes: $100; 2 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Medo

Nome Alternativo: Fobos.

O alvo é afetado igual à magia Medo (pág. 139), incluindo um teste de resistência contra a perícia do alquimista.

Duração: Como em Medo.
Forma: Qualquer; o alvo resiste com -4 contra todas as formas, exceto pastilha.
Custo: $225/$400.
Ingredientes: $50; 1 semana; predefinido como Alquimia-1.

Burrice

Nomes Alternativos: Estupefação, Tântalo.

Cada dose tomada (até 4) reduz o IQ em 3.

Duração: 1d horas.
Forma: Qualquer, exceto a pastilha cujo efeito dura apenas 1d minutos.
Custo: $500/$850.
Ingredientes: $150; 2 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Frustração

Nomes Alternativos: Murphy, Sísifo.

O alvo tem -2 para todas as jogadas de dados. Qualquer número de doses pode afetar uma pessoa simultaneamente!

Duração: Um dia.
Forma: Qualquer.
Custo: $650/$1.150.
Ingredientes: $100; 3 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Ódio

Nomes Alternativos: Antipatia, Nêmesis.

O alvo odeia tudo o que ele normalmente ama.

Duração: 1 hora.
Forma: Qualquer.
Custo: $300/$500.
Ingredientes: $125; 1 semana; predefinido como Alquimia-1.

Inveja

Nomes Alternativos: Monstro de Olhos Verdes, Juno.

Faz com que o alvo tenha uma inveja violenta de qualquer pessoa com inteligência, riqueza, beleza etc. iguais ou superiores – quaisquer que sejam as realizações que o alvo mais preza.

Duração: 1d horas.
Forma: Qualquer.
Custo: $400/$750.
Ingredientes: $50; 2 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Luxúria

Nome Alternativo: Priapus.

O alvo sofre a desvantagem Luxúria (pág. B148).

Duração: 1d horas.
Forma: Qualquer.
Custo: $500/$700.
Ingredientes: $200; 10 dias; predefinido como Alquimia-1.

Loucura

Nome Alternativo: Eris.

O alvo sofre os efeitos da magia Loucura (pág. 136). O criador pode tentar especificar a forma exata de loucura que o elixir causará, mas deve ser bem sucedido no seu teste de Alquimia em 2 ou melhor para produzir os resultados que ele deseja; em um sucesso inferior a 2, a loucura é determinada aleatoriamente.

Duração: 1d horas.
Forma: Qualquer.
Custo: $200/$400.
Ingredientes: $100; 1 semana; predefinido como Alquimia-1.

Detestabilidade

Nome Alternativo: Belerofonte.

O alvo é percebido como indigno de confiança e pouco atraente; todos reagem a ele com -4.

Duração: 1d+2 horas.
Forma: Qualquer.
Custo: $1.000/$1.700.
Ingredientes: $300; 4 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Egoísmo

Nome Alternativo: Narciso.

O alvo não se importa com as opiniões ou o bem-estar de ninguém além dele mesmo. Ele está muito feliz e satisfeito durante esse período. O principal uso *legítimo* deste elixir é tratar a depressão.

Duração: 1d+1 horas.
Forma: Qualquer.
Custo: $750/$1.450.
Ingredientes: $20; 4 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Azar

Nome Alternativo: Hécate.

O alvo tem a desvantagem Azar (pág. B124), que dura por 24 horas e depois expira.

Duração: 1 dia (veja acima).
Forma: Qualquer, menos pastilha.
Custo: $1.600/$3.000.
Ingredientes: $400; 6 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Fraqueza

Nomes Alternativos: Enervação, Filoctetes.

Cada dose tomada (até 4) reduz o ST em 3.

Duração: 1d horas.
Forma: Qualquer, exceto pastilha que dura apenas 1d minutos.
Custo: $400/$700.
Ingredientes: $50; 2 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Habilidades Mágicas

Atratividade

Nome Alternativo: Afrodite.

Concede um nível de Aparência (pág. B21). A aparência do alvo melhorará um nível: de Comum a Atrativo, de Bonito a Muito Bonito ou de Hediondo a Feio, por exemplo. Os indivíduos que já são Transcendentes ganham Terror (pág. B94) – às vezes, mais é demais.

Duração: 2d+1 horas.
Forma: Qualquer, menos pastilha.
Custo: $600/$1.000.
Ingredientes: $100; 3 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Resistência ao Fogo

Nomes Alternativos: Agni, Unguento da Salamandra.

O alvo é à prova de fogo, de acordo com o nível mais baixo da magia Resistência ao Fogo (pág. 74).

Duração: 1d horas.
Forma: Qualquer, menos pastilha.
Custo: $500/$700.
Ingredientes: $300; 1 semana; predefinido como Alquimia-1.

Voar

Nome Alternativo: Dédalo.

Dá o poder de voar, conforme magia Voo (pág. 145).

Duração: 1 hora.
Forma: Qualquer, menos pastilha.
Custo: $3.000/$4.700.
Ingredientes: $500; 10 semanas; predefinido como Alquimia-3.

Jogos de Azar

Nomes Alternativos: Sapatos Novos do Bebê, Kouon.

Concede ao alvo um +3 em todos os testes de Jogos de Azar. O uso desse elixir é considerado trapaça e está disponível apenas no mercado negro. As penalidades, se apanhado, variam entre uma multa e uma faca nas costas, dependendo da clientela do jogo! Esta poção afeta apenas os jogos de azar – não concederá +3 para vencer uma corrida de cavalos ou uma luta livre apenas porque há uma aposta nela!

Duração: 1 hora.
Forma: Poção ou pó.
Custo: $900+ (o que o mercado oferecer).
Ingredientes: $200; 4 semanas; predefinido como Alquimia-2.

Invisibilidade

Nome Alternativo: Odisseu.

Torna o alvo invisível. Este elixir desaparece sem aviso prévio. É ilegal em muitos lugares!

Duração: 1d×10 minutos.
Forma: Poção ou unguento.
Custo: $3.000/$6.000.
Ingredientes: $1.000; 16 semanas; predefinido como Alquimia-4.

Sorte

Nome Alternativo: Tyche.

O alvo tem a vantagem Sorte (pág. B89).

Duração: 2d horas de jogo.
Forma: Qualquer.
Custo: $1.300/$2.300.
Ingredientes: $200; 6 semanas; predefinido como Alquimia-3.

Resistência à Magia

Nome Alternativo: Moly.

Concede cinco níveis de Abascanto (pág. B34) ao alvo. Se tomado por um mago, todos as suas conjurações de magias terão -5!

Duração: 1 hora.
Forma: Qualquer.
Custo: $1.600/$3.200.
Ingredientes: $500; 5 semanas; predefinido como Alquimia-3.

Resistência à Dor

Nome Alternativo: Hector.
Concede a vantagem Hipoalgia (pág. B63).

Duração: 1 hora.
Forma: Qualquer, menos pastilha.
Custo: $600/$1.000.
Ingredientes: $200; 2 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Transformação

Nome Alternativo: Circe.

O alvo se transforma em um animal, igual à magia Metamorfose (pág. 32). É possível ficar preso na forma uma fera; se isso acontecer, um antídoto alquímico ou uma magia Remover Maldição restaurará sua forma natural. Se o alvo toma o elixir conscientemente, ele pode se transformar em qualquer criatura entre o dobro do seu peso corporal e 1/10 do seu peso corporal. Se o alvo o toma sem saber, ele é transformado na criatura mais apropriada à sua personalidade, a critério do Mestre.

Duração: 2d horas.
Forma: Qualquer, menos pastilha.
Custo: $3.000/$5.000.
Ingredientes: $800; 12 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Visão da Verdade

Nomes Alternativos: Delphi, Unguento das Fadas.

Dá ao alvo o poder de ver auras, conforme a magia Aura (pág. 101).

Duração: 1d minutos.
Forma: Qualquer, menos pastilha.
Custo: $550/$1.300.
Ingredientes: $200; 4 semanas; predefinido como Alquimia-2.

Respirando Água

Nome Alternativo: Poseidon.

Concede a capacidade de respirar água.

Duração: 1d horas.
Forma: Apenas poção.
Custo: $600/$1.100.
Ingredientes: $50; 5 semanas; predefinido como Alquimia-2.

Caminhar na Água

Nome Alternativo: Efialtes.

Dá ao alvo a capacidade de andar sobre a água como se fosse terra seca. Se o alvo cair, ele não se molhará. O alvo não pode mergulhar ou nadar enquanto estiver sob a influência desta poção, assim como não poderia mergulhar na terra!

Duração: 3d×4 minutos.
Forma: Qualquer, menos pastilha.
Custo: $700/$1.200.
Ingredientes: $150; 3 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Elixires Médicos

Antídoto Alquímico

Nome Alternativo: Janus.

Neutraliza o efeito de quaisquer outros produtos alquímicos. Uma dose de antídoto desfaz instantaneamente o efeito de qualquer um ou todos os outros elixires, exceto os elixires de cura. Também confere "imunidade" a doses adicionais de um elixir de qualquer tipo, mas apenas por 1d minutos após o antídoto ser tomado!

Duração: Instantâneo.
Forma: Qualquer, menos pastilha.
Custo: $400/$1.000.
Ingredientes: $250; 2 semanas; predefinido como Alquimia-3.

Despertar

Nomes Alternativos: Aurora, Vigilância.

Atua sobre o alvo como a magia Despertar (pág. 90).

Duração: Instantâneo.
Forma: Qualquer.
Custo: $500/$900.
Ingredientes: $150; 3 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Descanso Eterno

Nome Alternativo: Nenhum.

Esta fórmula verde pálida cheira fracamente a flores de pinheiro e cerejeira. É muito favorecido pelos embalsamadores reais, que devem tomar medidas para garantir que o governante descanse em paz. Se introduzido em um corpo morto (o método mais comum é derramar uma poção na boca do cadáver, mas alguns esfregam o corpo com uma pomada ou injetam o elixir na cavidade central), esse elixir impede que o corpo se levante como uma criatura morta-viva , como na magia Descanso Final (pág. 89). Além disso, o sangue e a carne do corpo tornam-se venenosos para carniçais ou qualquer criatura carnívora. O cheiro do fluido é muito óbvio para esses seres, que evitam corpos tratados. Não impede que o espírito do falecido seja convocado, nem impede a Ressurreição.

Esse elixir é um veneno de contato para mortos-vivos corpóreos, causando 2d pontos de lesão e reduzindo o DX dos mortos-vivos em 4 por quatro dias.

Duração: Permanente.
Forma: Poção ou pomada.
Custo: $4.100/$6.200.
Ingredientes: $2.000; 4 semanas; predefinido como Alquimia-2.

Fertilidade

Nome Alternativo: Ceres.

O alvo se torna fértil e/ou potente. Exceto para personagens sem sexo, a prole resultará de qualquer união natural feita durante o efeito do elixir. Combinações incomuns (por exemplo, elfo e anão) não resultarão necessariamente em descendentes, mesmo com a poção, mas a possibilidade existe...

Duração: 1 hora.
Forma: Qualquer, menos pastilha.
Custo: $6.000/$11.000.
Ingredientes: $1.500; 20 semanas; predefinido como Alquimia-5.

Cura

Nome alternativo: Quíron.

Cura 1d pontos de vida – ou, se os PV estiverem normais, restaura 1d PF perdidos. Doses repetidas têm efeito total.

Duração: Instantâneo.
Forma: Qualquer, menos pastilha.
Custo: $120/$250.
Ingredientes: $50; 1 semana; predefinido como Alquimia-1.

Saúde

Nome Alternativo: Esculápio.

Cura o alvo de toda e qualquer doença e cura 2 pontos de vida. Apenas uma dose por dia será eficaz.

Duração: Instantâneo.
Forma: Apenas poção.
Custo: $750/$1.200.
Ingredientes: $200; 4 semanas; predefinido como Alquimia-2.

Hibridização

Nome Alternativo: Nenhum.

Permite que dois seres vivos de espécies diferentes produzam descendentes híbridos exóticos ou monstruosos. Duas doses devem ser feitas ao mesmo tempo; um é dado a cada pai. Se os pais tiverem tamanhos diferentes, o tamanho da filha será baseado no tamanho da mãe. Seres inteligentes podem jogar contra Vontade para resistir ao impulso de acasalamento não natural que resulta.

Duração: 1 acasalamento.
Forma: Pó ou poção.
Custo: $2.250/$4.000.
Ingredientes: $500; 10 semanas; predefinido como Alquimia-4.

Lichdom

Transforma um sujeito sob a influência da magia Lich em um lich. Os detalhes estão disponíveis nas páginas 159-160.

Letargia

Nomes Alternativos: Epimenides, Van Winkle.

O alvo cai em um sono profundo... durando indefinidamente. Jogue contra HT a cada ano; em um sucesso crítico, o alvo acorda. Caso contrário, somente um antídoto alquímico pode revivê-lo. Ele não requer comida e não é afetado pela idade ou doença, embora ataques físicos causem danos normais. As feridas não cicatrizam nem pioram, embora o sangramento deva ser estancado ou ele sangrará até a morte. Em essência, isso é uma "animação suspensa."

Duração: Indefinida.
Forma: Qualquer.
Custo: $9.000/$14.000.
Ingredientes: $4.500; 25 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Reanimação

Nomes Alternativos: Unguento Forense, Plutão.

Quando esse elixir é esfregado sobre os lábios de um cadáver, ele responde à uma pergunta, até o limite do conhecimento que possuía em vida. O cérebro deve estar intacto; se a pessoa estiver morta há mais de 2 dias, jogue contra (16-dias após a morte). Um cadáver congelado ou preservado pode responder por mais tempo.

Se esse unguento tocar uma pessoa viva, ela sofre imediatamente o efeito da magia Visão da Morte (pág. 149), e o unguento é perdido.

Duração: Uma pergunta.
Forma: Apenas unguento.
Custo: $4.100/$6.200.
Ingredientes: $2.000; 12 semanas; predefinido como Alquimia-3.

Elixires Populares

Alguns elixires naturalmente se prestam a ser transformados em encantos. Os elixires mais populares para amuletos incluem Saúde, Resistência à Magia, Calma, Dureza de Coração e Antídotos. Os elixires mais populares para talismãs incluem Atratividade, Carisma, Fertilidade, Jogos de Azar, Liderança, Sorte e Sabedoria.

Regeneração

Nomes Alternativos: Hidra, Crescer.

O alvo deve esfregar o elixir em sua própria pele no local de uma lesão. Restaurará um único braço ou perna (completamente) ou uma única mão, pé, dedo, etc., ou um único olho ou ouvido.

Duração: Permanente.
Forma: Apenas unguento.
Custo: $5.000/$11.000.
Ingredientes: $300; 20 semanas; predefinido como Alquimia-4.

Ressurreição

Nome Alternativo: Perséfone.

Se administrado a um alvo morto dentro de uma hora, restaura o cadáver de volta à vida e cura 2d PV; a cura adicional prossegue normalmente. Quando o alvo atingir pontos de vida positivos, ele poderá funcionar normalmente. O alvo volta à vida com 0 PF. Não é possível restaurar a vida de um cadáver decapitado ou que sofreu dano suficiente para destruí-lo.

Duração: Permanente.
Forma: Apenas poção.
Custo: $25.000/$40.000.
Ingredientes: $12.000; 50 semanas; predefinido como Alquimia-6.

Dormir

Nome Alternativo: Morfeu.

O alvo deve rolar contra HT-4 ou adormecer instantaneamente. Ele dorme por 16-HT horas e não pode ser despertado por meios não mágicos durante esse período. Depois disso, ele dorme mais oito horas, mas esse sono é natural e ele pode ser acordado normalmente.

Duração: Como acima.
Forma: Qualquer.
Custo: $120/$250.
Ingredientes: $50; 1 semana; predefinido como Alquimia-1.

Tranquilidade

Nome Alternativo: Atena.

Anula qualquer emoção extrema que o alvo esteja sentindo e permite um pensamento racional. Especificamente, este elixir concede +3 para resistir a qualquer magia ou perícia que funcione com as emoções, permitindo que o alvo raciocine algo através, em vez de ser influenciado por paixões ou sentimentos. Além disso, acalmará qualquer pessoa histérica ou enfurecida e concederá +3 ao teste de IQ para superar as desvantagens Fúria ou Irritabilidade. No entanto, não afeta outras desvantagens.

Duração: 2d horas.
Forma: Qualquer.
Custo: $500/$900.
Ingredientes: $100; 2 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Antídoto Universal

Nome Alternativo: Nenhum

Este elixir neutraliza os efeitos de qualquer veneno não alquímico. Se tomado com antecedência, concede +8 ao HT para resistir a qualquer veneno; reduza esse bônus em 1 por hora. Se for tomado depois de engolir algo suspeito de ser venenoso, ele concede um teste de HT imediato com +8 para anular os efeitos, mas não desfaz nenhum dano que já tenha sido sofrido.

Duração: 8 horas (veja acima).
Forma: Poção ou pó.
Custo: $750/$1.150.
Ingredientes: $350; 2 semanas; predefinido como Alquimia-2.

Juventude

Nome Alternativo: Hebe.

O alvo se torna um ano mais novo.

Duração: Permanente.
Forma: Apenas poção.
Custo: $25.000/$60.000+.
Ingredientes: $6.000; 50 semanas; predefinido como Alquimia-9.

Habilidades Mentais

Carisma

Nome Alternativo: Orfeu.

O alvo se torna carismático. Role 1 dado extra em qualquer teste de reação.

Duração: 1d horas.
Forma: Qualquer, menos pastilha.
Custo: $350/$550.
Ingredientes: $100; 3 semanas; predefinido como Alquimia-2.

Previsão

Nome Alternativo: Prometeu.

O alvo vê uma vislumbre sobre a próxima crise importante ou momento decisivo em sua vida. Isso depende inteiramente do Mestre; no entanto, se houver perigo à frente ou uma escolha importante a ser feita, é razoável que a visão o ajude.

Duração: Instantâneo.
Forma: Qualquer.
Custo: $2.000/$3.700.
Ingredientes: $200; 10 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Dureza de Coração

Nome Alternativo: Artêmis.

Protege e cancela o efeito do elixir do Amor. Este elixir também dará ao alvo +5 para resistir a qualquer tentativa de Sex Appeal e anulará qualquer paixão que o alvo tenha. A duração é de 2d horas para fins de proteção; os efeitos de um elixir do Amor iniciados dentro desse período ou antes são cancelados permanentemente. Uma paixão natural é anulada por 2d horas e permanece nula até a próxima vez que alvo ver o objeto de sua paixão.

Duração: Como acima.
Forma: Apenas poção.
Custo: $500/$1.000.
Ingredientes: $100; 3 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Memória

Nome Alternativo: Epimeteu.

O alvo ganha Memória Eidética (pág. B69).

Duração: 1 hora.
Forma: Qualquer.
Custo: $1.500/$2.500.
Ingredientes: $400; 6 semanas; predefinido comoAlquimia-1.

Sabedoria

Nome Alternativo: Apolo.

Adiciona 1 ao IQ. O IQ aumentado beneficia o uso das perícias, mas não a conjuração.

Duração: 1 hora.
Forma: Poção ou pó.
Custo: $1.500/$2.400.
Ingredientes: $600; 5 semanas; predefinido como Alquimia-2.

Controle Mental

Embriaguez

Nomes Alternativos: Baco, Pan, Reserva Particular.

O alvo fica bêbado, igual à magia Embriaguez (pág. 136); -3 para DX e IQ. Ele se tornará um bêbado carismático e feliz (outros reagem a +1) e se recupera sem ressaca.

Duração: 1d horas.
Forma: Apenas pó; deve ser tomado com vinho.
Custo: $130/$300.
Ingredientes: $100; 3 dias; predefinido como Alquimia-1.

Amizade

Nome Alternativo: Philemon.

O alvo tem +3 de reação a todos os outros.

Duração: 1d horas.
Forma: Qualquer, mas o efeito da pastilha dura apenas 3 minutos.
Custo: $550/$1.000.
Ingredientes: US $ 300; 2 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Esquecimento

Nome Alternativo: Pirithous.

Produz amnésia no alvo. O IQ do alvo é tratado como normal para fins de inteligência, mas o alvo não consegue se lembrar de seu nome ou do que estava fazendo no momento em que tomou o elixir. Qualquer missão ou proibição será esquecida. O alvo não se lembrará de suas perícias, mas se ele estiver convencido de que pode realizar uma tarefa, ele realizará com -2. A conjuração é impossível enquanto estiver sob a influência desta poção.

Duração: 1 hora.
Forma: Apenas poção.
Custo: $700/$1.200.
Ingredientes: $100; 3 semanas; predefinido como Alquimia-4.

Credulidade

Nomes Alternativos: Caldo da Mentira, Polifemo.

O alvo adquire a desvantagem Credulidade (pág. B129).

Duração: 1d horas.
Forma: Qualquer, menos pastilha.
Custo: $500/$900.
Ingredientes: $150; 2 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Amor

Nomes Alternativos: Eros, Poção do Amor.

O alvo se apaixona pela próxima pessoa do sexo apropriado que vir. Esse efeito é permanente, a menos que seja neutralizado por uma dose de antídoto alquímico, outra dose de elixir do amor (que fará o alvo amar outra pessoa) ou a magia Remover Maldição.

Duração: Permanente.
Forma: Qualquer.
Custo: $900/$2.000.
Ingredientes: $600; 3 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Verdade

Nome Alternativo: Phoebus.

O alvo não pode contar mentiras, exatamente como na magia Compelir à Verdade (pág. 47).

Duração: 1 hora.
Forma: Qualquer.
Custo: $1.100/$2.000.
Receita: $200; 4 semanas; predefinido como Alquimia-1.

Habilidades Físicas e Perícias

Artesanato

Nome Alternativo: Vulcano.

Dá ao alvo 1d+1 níveis dos talentos do Artífice e do Artista talentoso (pág. B90).

Duração: 1d horas.
Forma: Qualquer.
Custo: $1.100/$1.800.
Ingredientes: $400; 4 semanas predefinido como Alquimia-2.

Audição

Nome Alternativo: Syrinx.

Dá +6 aos testes de audição.

Duração: 3d×5 minutos.
Forma: Apenas unguento; deve ser aplicado diretamente nos ouvidos.
Custo: $300/$500.
Ingredientes: $125; 1 semana; predefinido como Alquimia-1.

Visão Aguçada

Nome Alternativo: Argus.

Dá +6 aos testes de visão. Se duas doses são dadas, a visão do alvo fica mais nítida, mas ele também pode ver objetos invisíveis como na magia Ver o Invisível (pág. 113).

Duração: 3d×5 minutos.
Forma: Apenas unguento; deve ser aplicado diretamente nos olhos.
Custo: $400/$700.
Ingredientes: $250; 10 dias; predefinido como Alquimia-1.

Música

Nome Alternativo: Marsyas.

O alvo ganha 4 níveis em Habilidade Musical (pág. B90). A maioria dos bardos considera isso uma trapaça!

Duração: 1d horas.
Forma: Qualquer, mas o efeito da pastilha dura apenas 2d minutos.
Custo: $300/$400.
Ingredientes: $150; 4 dias; predefinido como Alquimia-1.

Fetiches alquímicos

Em alguns cenários, os alquimistas podem voltar suas habilidades para a fabricação de fetiches alquímicos – objetos mágicos menores que conferem os efeitos de um elixir alquímico em uma base mais duradoura. A maioria dos fetiches protege ou aprimora o usuário de alguma forma. Para fins de jogo, um fetiche com poderes de proteção é chamado de amuleto, enquanto um fetiche com habilidades de fortalecimento é chamado de talismã (não deve ser confundido com as meta-magias Amuleto e Talismã).

Fetiches alquímicos não são adequados para todas as campanhas. Se o Mestre estiver preocupado em pisar no calo dos encantadores, ou se os alquimistas ficarem sobrecarregados, ele não deve permitir que os alquimistas criem os itens a seguir. No entanto, os fetiches podem adicionar escopo e interesse à alquimia e trazer mais profundidade a um cenário.

Tempo e Custo para Fazer

O custo em materiais para fabricar um fetiche alquímico é o mesmo que para um elixir com os mesmos efeitos. O tempo para fazer tal amuleto ou talismã é 10 vezes o listado para fazer o elixir; fazer um fetiche é um trabalho árduo, exigindo longas horas e tempo correto das influências planetárias para capturar as essências desejadas. O Mestre pode variar tempo ou custo para tornar os fetiches mais ou menos disponíveis em seu mundo. No final do período, o alquimista faz sua jogada de perícia, aplicando penalidades de acordo com o elixir equivalente. Uma falha crítica tem os resultados explosivos usuais, enquanto uma falha normal apenas desperdiça tempo e materiais.

O conhecimento de como fazer fetiches é uma perícia potente e difícil – cada fetiche é uma técnica Difícil separada, com seu próprio formulário, que é predefinido com a técnica de elixir correspondente-2.

Em muitos cenários, os segredos de fazer fetiches podem ser restritos aos Mestres ou Grão-mestres da Guilda dos Alquimistas. O Mestre também pode querer empregar um ou todos os métodos sugeridos para limitar o encantamento regular (pág. 17).

Detecção e Análise

Trate um fetiche alquímico como se fosse um elixir para fins de detecção – veja pág. 212. Em geral, se um alquimista conhece a fórmula do elixir em questão, ele pode reconhecê-la com cinco minutos de exame e um teste bem-sucedido de alquimia. Se tiver poderes para os quais ele não conhece a fórmula, o Mestre pode atribuir uma penalidade ao teste de Alquimia, variando de -1 a -10. Como de costume, o Mestre rola para o jogador e mente em qualquer falha crítica.

Usando Fetiches

Amuletos são tratados como objetos mágicos sempre ativos. Não há "tempo de operação", e eles não custam energia ao usuário. Eles protegem o usuário o tempo todo, quer a pessoa saiba o que o amuleto faz ou não.

Os talismãs alquímicos – dispositivos de poder – funcionam apenas por um tempo limitado. Quando um talismã é usado, seus efeitos duram tanto quanto o elixir correspondente. O talismã fica inativo e deve ser "recarregado" por um número de dias igual ao número de semanas que levaria para preparar o elixir apropriado. Assim, um talismã de Carisma duraria 1d horas e levaria três dias para recarregar antes de poder ser usado novamente. Um talismã de Sorte dura 2d horas, depois precisa de seis dias para recarregar, e assim por diante. Os talismãs apenas recarregam quando usados; um talismã escondido em um baú ou mochila permanecerá inativo indefinidamente.

Não há "custo para conjurar" para um talismã – não é gasto energia para ativar. O usuário deve querer que o talismã tenha seu efeito específico – simplesmente querer que "faça alguma coisa!" não funcionará.

Em uma área de mana normal, a maioria dos talismãs funciona automaticamente quando necessário. Em uma área de baixa mana, o usuário deve rolar contra a perícia efetiva do alquimista que originalmente criou o talismã. Se um teste for necessário, aplique as penalidades necessárias à perícias que o alquimista precisou para criar o fetiche, mas não aplique a penalidade -5 que os itens encantados sofrem em uma área de baixa mana.

Preparações Exóticas

Alquimistas especialmente brilhantes levam a disciplina até os limites da possibilidade, criando coisas estranhas e maravilhosas. Todos esses preparativos são muito raros – seus formulários quase nunca são vistos e podem até ser considerados meros mitos.

Alkahest

O "solvente universal" da alquimia medieval pode realmente corroer qualquer coisa: vidraria de laboratório, ouro puro ou materiais mágicos, como adamanto. Felizmente, ele só pode consumir 3× seu próprio volume em matéria sólida. Depois disso, é neutralizado. Uma dose única pesa 200g e ocupa 0,25cm³.

Uma dose leva 1d minutos para ser consumida através do mecanismo de uma tranca ou outro dispositivo. Usado para atacar uma criatura viva, ele causa 1d de dano se jogado na pele ou 2d-1 por segundo se a vítima estiver imersa nela. Normalmente não é possível engolir alkahest. Se um alquimista conseguir induzir uma vítima a engolir os dois componentes sucessivamente, eles causam 9d de dano à taxa de 1 PV a cada 5 minutos enquanto se misturam internamente. Um alquimista pode tentar tratar isso com um teste contra Alquimia-5; um médico não pode ajudar. O tratamento utiliza $50 em suprimentos alquímicos.

Se o alkahest for respingado no rosto de alguém, é necessário um teste de HT para evitar danos aos olhos. Em um teste fracassado, se os olhos estiverem direcionados especificamente ou o rosto estiver imerso em um alkahest, verifique se há lesões *incapacitantes* nos olhos (págs. B420-422).

Alkahest não pode ser armazenado para uso posterior, por razões óbvias. Os dois ingredientes para uma dose única são transportados em dois frascos; fazê-los requer um teste contra Alquimia-5. O passo final não precisa de um teste de perícia, mas deve ser realizado por um alquimista. Uma vez combinados, os ingredientes tornam-se ativos extremamente rápido. Jogue contra DX para lançar o recipiente em um alvo. Em caso de falha, ele se dissolve e espirra em uma direção aleatória. Em uma falha crítica, atinge o usuário.

Os materiais para fazer o alkahest custam $250 por dose e levam quatro semanas para serem produzidos; a predefinição da receita é Alquimia-5. Quando disponível, custa $1.650 em um cenário de magia comum e $3.000 em um cenário de magia rara. O uso do alkahest em combate pode ser mais eficaz com um sifão de alkahest. O recipiente possui dois compartimentos para os dois ingredientes e um arranjo de bomba dupla para esguichar os dois simultaneamente em um inimigo. O sifão possui Prec 0, Max igual a ST-6 e CdT 3~. Possui quatro tiros com um custo de matéria-prima de $1.000. 6kg; $300. Desse montante, $50 pagam pelo bico, que fica cada vez mais corroído a cada uso e deve ser substituído após 12 disparos. Fazer o sifão ou o bico requer um teste de perícia de alquimia sem penalidade.

Homúnculo

O homúnculo está entre as mais raras conquistas alquímicas: uma duplicata do alquimista ou de outra pessoa, moldada ao nutrir alguns de seus fluidos corporais em um recipiente alquímico. O resultado é um segundo ser com a mesma essência, capaz de atender às metas de seu criador. A maioria dos homúnculos é pequena, mas não precisa ser; os grandes apenas custa mais.

Um homúnculo é um aliado com a ampliação Lacaio. A ficha de personagem do homúnculo é baseada no original, mas não inclui seus traços sociais. Em vez disso, o homúnculo tem estigma social (propriedade valiosa) e provavelmente está Falido. Se o homúnculo se desenvolver adequadamente, será uma semelhança perfeita da verdadeira forma do original. (Se o original perdeu uma parte ou função do corpo devido a uma lesão, o homúnculo ainda a possui.) Os homúnculos são reprogramáveis por seus criadores, mas não têm Mentalidade de Escravo (a menos que o original tenha!). Eles também têm uma variante especial de Redespertar que potencialmente concede a eles todas



as perícias de seus criadores. O criador escolhe quais perícias latentes serão ativadas na criação. Outras perícias surgirão à medida que o valor em pontos do Aliado aumenta para acompanhar o original.

Um homúnculo pode ter qualquer MT no qual o criador esteja preparado para investir. A criação de um homúnculo leva 12 meses, mais ou menos MT, até um mínimo de 3 meses. O custo inicial é de $1.000. Há também um esforço contínuo de nutrientes, que aumenta à medida que o homúnculo cresce – $1 no primeiro mês, $2 no segundo e em $5, $10, $20, $50, $100 etc. O ST deve ser adequado ao tamanho do corpo do homúnculo.

O homúnculo leva duas semanas para "lembrar" como falar. Depois disso, a ativação de perícias latentes leva uma semana por ponto de perícia. Este é efetivamente um treinamento intensivo (pág. B293), mas não requer ensino real.

O processo para criar um homúnculo requer um teste contra Alquimia -10. Esta não é uma técnica e não pode ser comprada. Em um sucesso comum, o resultado é uma criatura totalmente formada. Em uma falha comum, o esforço e os materiais são desperdiçados. Em um sucesso crítico, o homúnculo tem Memória Racial Passiva (Somente Original, -60%). Em uma falha crítica, o homúnculo fica distorcido durante o desenvolvimento, adquirindo uma deformidade física, uma fraqueza metabólica ou uma falha de caráter. O resultado afeta o valor dos pontos de personagem da criatura em qualquer caso.

Embora cosmeticamente semelhante, esta preparação não é a mesma que magia Homúnculo (pág. 70), e suas funções são muito diferentes.

Pedra Filosofal

Na lenda, a pedra dos filósofos ou *lapis philosopharum* tem muitas propriedades notáveis. Transforma metal base em ouro, torna os seres humanos imortais e realiza outras maravilhas. No entanto, isso não funciona necessariamente para ninguém; pode ser necessário treinamento especial para usá-la. Em algumas histórias, é um objeto físico real. Em outros, é um símbolo da transformação espiritual do alquimista pela prática de sua arte.

No ***GURPS Magia***, a *lapis philosopharum* é uma pedra real que atua como um catalisador alquímico. Dá +6 a qualquer teste de Alquimia em que é usada. O contato com ela confere pequenos benefícios aos não qualificados. Uma pessoa que a usa como amuleto ou peça de joalheria terá +2 no HT para resistir a doenças e venenos, e usá-la continuamente concede os benefícios da Longevidade. Se deixado em contato com um objeto de metal por 1d dias, ela transforma a superfície externa em ouro, a uma profundidade de 1mm. Tais objetos deram origem à crença de que os alquimistas estão simplesmente banhando objetos com ouro como uma fraude deliberada.

Os materiais para fabricar a pedra filosofal custam $9.000, e o processo leva 52 semanas; a predefinição dos ingredientes é Alquimia-8. Na ocasião incomum em que alguma é colocada à venda, elas custam pelo menos $15,000.

Materiais Potencialmente Mágicos

A alquimia depende de objetos intrinsecamente carregados de poder oculto para seus ingredientes. O tipo de objetos que ficam impregnados de energia mágica varia entre os mundos. Em algumas situações, as ervas têm potência mística; outras contam com órgãos de mana retirados das carcaças de animais exóticos; outros ainda atribuem significado mágico a vários minerais.

Na maioria dos mundos, o potencial mágico de um objeto deriva de uma relação direta ou simbólica com o alvo ou efeito desejado. Por exemplo: o fogo é vermelho e os rubis são vermelhos; portanto, rubis têm uma afinidade mágica pelo fogo.

Elixires mais poderosos também podem exigir formas mais exóticas de um ingrediente. Um elixir de Cura simples pode ser preparado com maçãs e ginseng comuns, mas um elixir da Ressurreição pode exigir as Maçãs das Hespérides.

Objetos carregados magicamente têm aplicações além da alquimia; eles podem ser usados como ingredientes para magias ou como componentes de objetos encantados. Por esse motivo, bruxos e alquimistas geralmente competem por fontes viáveis desses ingredientes.

Em geral, materiais magicamente úteis caem em três categorias. Materiais consumíveis, como ervas e outros materiais orgânicos, são consumidos em qualquer aplicação arcana, mágica ou alquímica. Materiais reutilizáveis, como metais e pedras preciosas, geralmente não são consumidos quando usados como ingredientes de magias, mas são usados na fabricação de produtos alquímicos. Objetos são itens manufaturados cujo poder mágico reside no uso pretendido e não no material. Eles geralmente são usados em magias e encantamentos, e não na alquimia, e geralmente não são consumidos em seu uso.

Seguem alguns ingredientes e seus possíveis propósitos. Os propósitos listados incluem a maioria das escolas e várias atividades comuns do “verbo”, como procurar, controlar e transformar. Processos mágicos e alquímicos podem exigir vários tipos de ingredientes, dependendo da natureza do processo.

Um elixir de Cura simples pode ser preparado com maçãs e ginseng comuns, mas um elixir da Ressurreição pode exigir as Maçãs das Hespérides.

Propósito	*Material Consumível*	*Material Reutilizável*	*Objetos*
Água	Peixe, lótus, whiskey	Esmeralda, pérola, safira (gelo)	Copos e jarros
Alimento	Pão, uvas, sal	Nenhum	Caldeirões, barris
Animal	Sangue, almíscar	Heliotrópio, couro	Colares, rédeas
Ar	Ramos de Álamo, penas de águia, orquídeas brancas	Calcedônia, ônix, lona	Leques, cornetas
Clima	Bodelha, mogno, açafrão	Platina (relâmpago)	Bandeiras, para-raios
Comunicação e Empatia	Folhas de louro, verbena	Marfim, coral	Nenhum
Controlar/ Moldar	Nenhum	Opala, platina, ouro, prata (normalmente associado com o alvo do controle)	Nó, laços
Controle da Mente	Artemísia, papoula	Ametista, granada	Chapéus
Controle do Corpo	Sangue, osso	Olmo, marfim	Bonecas, roupas
Cura	Maçãs, alho, ginseng, lavanda	Jaspe, azeviche	Bandagens, talas
Destruição/Resistência	Nenhum	Esmeralda, ônix	Nenhum
Encantamento	Rosas, nogueira	Opala	Nenhum
Fazer e Quebrar	Barro, pólvora, sálvia	Sílex	Martelos
Fogo	Pimenta, mostarda, enxofre	Cornalina, ouro, Ruby	Nenhum
Ilusão e Criação	Briônia, ovos, sementes de romã	Pirita, zircônio	Máscaras
Localizar e Perceber	Visco	Magnetita	Forcados
Luz e Trevas	Canela, calêndula, penas de coruja (escuras)	Ouro, heliotrópio, pedra do sol	
Meta-Magia	Cevada, mandrágora	Pedra-da-lua verde, opala	Pirâmides
Deslocamento	Confrei, meimendro, penas de íbis	Fulgurito, choupo	Flechas, sapatos
Necromancia	Acácia, cipreste, teixo	Osso, ébano, ônix	Facas
Planta	Cedro, azevinho	Cobre, jade	Nenhum
Portal	Giz, junípero, tabaco	Alexandrita, âmbar	Chaves, espelhos
Proteção e Advertência	Asafoetida, penas de corvo, lírio tigre	Alicórne (chifre de unicórnio), bronze, oxide	Correntes, escudos
Reconhecimento	Erva-doce, mel, arruda	Ágata, diamante	Livros, lâmpadas
Som	Nenhum	Conchas, ônix	Instrumentos musicais
Tecnologia	Plástico	Latão, aço	Engrenagens
Terra	Sujeira, carvalho	Granito, quartzo, rubi	Bigornas
Transformação	Morcegos, crisálidas, mandioca	Antimônio, mercúrio	Nenhum

Apêndice
Tabela de Magias

Esta seção pode ser copiada e usada como referência, especialmente quando estiver criando personagens. A planilha de grimório na pág. 240 também pode ser fotocopiada para seu próprio uso; é especialmente útil copiá-la no verso da folha de personagem de um feiticeiro.

Notas:

Um asterisco (*) após o nome de uma magia indica que é IQ/Muito Difícil. Todas as outras magias são IQ/Difícil.

Um "–" indica que essa coluna não se aplica.

Na *classe*, um R indica que a magia pode ser resistida. Em seguida, a entrada após o traço mostra o que resiste à magia.

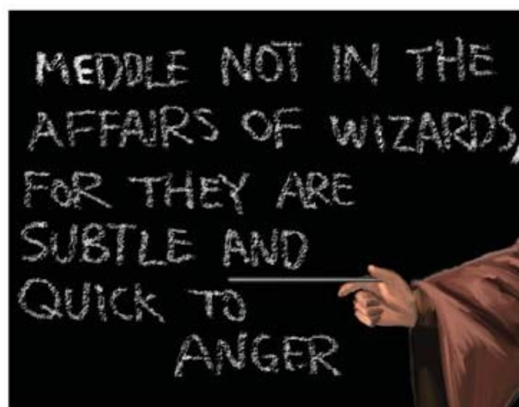
Em *energia*, se dois números são separados por uma barra, o primeiro é o custo de conjuração e o segundo é o custo de manutenção. Um "/H" significa que o custo de manutenção é metade do custo de conversão. Um "/S" significa que o custo de manutenção é o mesmo que o custo de conjuração.

Com o *tempo de operação*, "Instantâneo" significa que o efeito ocorre assim que que a magia termina e é concluído imediatamente. "Indef." Significa que o efeito expira quando ocorre alguma condição descrita na descrição da magia.

Sob os *pré-requisitos*, Aptidão Mágica 1 é abreviado como "M1", Aptidão Mágica 2 é "M2" e assim por diante.

"Especial", em qualquer coluna, significa que a descrição é complexa demais para caber em uma tabela – consulte a página apropriada (também mostrada na tabela).

Um sinal de # significa que há exceções ou casos especiais para as informações fornecidas – consulte a página apropriada para obter detalhes completos.





Pág.	*Nome da Magia*	*Classe*	*Escola*	*Duração*	*Energia*	*Tempo de oper.*	*Pré-requisitos*	*Pontos de pré-requisitos*
161	Abençoar Plantas	Área	Planta	1 plant./ estação	1	5 min.	Curar Planta	3
29	Acalmar Animais	Comum	Animal	Perm.#	1 a 3	1 seg.	Persuasão ou a vantagem Empatia com Animais	0
146	Acelerar	Comum	Deslocamento	10 seg.	5#	3 seg.	M1, Apressar, IQ 12+	1
86	Acelerar Tempo*	Área/R-Esp.	Portal	1 min.	Varia	2 seg.	M2, IQ 13+, 2 magias de 10 escolas	20
192	Ácido Essencial*	Comum	Água	Perm.	2/litro	1 seg.	6 magias de Ácido	13
180	Acionar/NT	Comum	Tecno.	10 min.	Varia	1 seg.	Criar Combustível, Objeto Dançante	8
188	Adaga de Gelo	Projétil	Água	Instat.	1 a AM#	1 a 3 seg.	Esfera de Gelo ou Jato de Água	70
128	Adiar Magia	Especial	Meta-Magia	1 hora	Varia	10 seg.	Retardo	16
108	Adivinhação	Informação	Recon.	Instant.	10	1 hora#	História, outras magias#	Varia
24	Aerovisão	Comum	Ar/Recon.	1 min.	1 por 1,5km/H	1 seg.	Moldar Ar	3
151	Afetar Espíritos	Comum	Necro.	1 min.	4/2	2 seg.	Solidificar	4
118	Afiar	Comum	Fazer-Quebrar	1 min.	Varia	4 seg.	Consertar	10
30	Agitar Animais	Comum	Animal	1 hora#	1 a 3	1 seg.	Vexação ou Empatia om Animais	0
40	Agonizar	Comum/R-HT	Corpo	1 min.	8/6	1 seg.	M2, Sensibilizar	5
189	Água Essencial	Comum	Água	Perm.	3/4 litros	1 seg.	6 magias de Água	6
79	Água para Vinho	Comum	Alimento	Perm.	4/litro#	10 seg.	Purificar Água, Maturar	5
185	Água Podre	Área	Água/Alim.	Perm.	3	1 seg.	Purificar Água, Deteriorar	4
100	Alarme	Comum	Recon.	I semana	1	1 seg.	Hora Certa	1
162	Alarme Florestal	Área	Planta	10 horas	2#/S	1 seg.	4 magias de Plantas	4
79	Alimento Essencial*	Comum	Alimento	Perm.	3/refeição#	30 seg.	6 magias de Alimento incl. Criar Alimento	8
90	Aliviar Doença	Comum/R-magia	Cura	10 min.	2	10 seg.	Emprestar Vitalidade	2
92	Aliviar Loucura	Comum/R-magia	Cura/Mente	10 min.	2	10 seg.	Emprestar Vitalidade, Sabedoria	9

Pág.	Nome da Magia	Classe	Escola	Duração	Energia	Tempo de oper.	Pré-requisitos	Pontos de pré-requisitos
93	Aliviar Paralisia	Comum	Cura	1 min.	Varia	10 seg.	Cessar Paralisia	5
92	Aliviar Vício	Comum	Cura	1 dia	6	10 seg.	Neutralizar Veneno	2
41	Alongar Membro	Comum	Corpo	1 min.	2/2	5 seg.	M3, Metamorfose	7
41	Alterar Corpo	Comum/R-HT	Corpo	1 hora	8/6	2 min.	Alterar Feições	10
41	Alterar Feições	Comum/R-HT	Corpo	1 hora	4/3	1 min.	Metamorfose ou Ilusão Perfeita, e 8 magias de Corpo	9
55	Alterar Terreno*	Área	Terra	2d dias	1#	10 seg.	M3, todas as 4 magias de Moldar Elemental	11
41	Alterar Voz	Comum/R-HT	Corpo/Som	1 hora	2/2	1 min.	4 magias de Corpo, 4 magias de Som	8
140	Alucinação	Comum/R-Von	Mente	1 min.	4/2	3 seg.	Loucura, Sugestão	7
39	Ambidestria	Comum	Corpo	1 min.	3/2	1 seg.	Graça	4
135	Amnésia	Comum/R-Von ou perícia	Mente	1 hora	3/3	10 seg.	M1, Inépcia	1
138	Amnésia Permanente*	Comum/R-Von. ou perícia	Mente	Perm.	15	1 hora	M2, Amnésia, IQ 13+	2
58	Amuleto	Encantamento	Encantamento	Perm.	50/pt. MR	–	Talismã para a magia apropriada	Varia
102	Analisar Magia	Inform./R-HT	Recon.	Instant.	5	1 hora	Identificar Magia	3
36	Andar em Círculos	Comum/R-HT	Corpo	Instant.	3	1 seg.	Trança-Pés	4
163	Andar Entre Plantas	Comum	Plantas	1 min.	3/1	1 seg.	Esconder Rastros, Moldar Planta	5
186	Andar na Água	Comum	Água	1 min.	3/2	4 seg.	Moldar Água	4
148	Andar nas Nuvens	Comum	Mov./Clima	1 hora	3/2	1 seg.	Andar no Ar, Andar na Água	9
25	Andar no Ar	Comum	Ar	1 min.	3/2	1 seg.	Moldar Ar	3
188	Andar Pela Água	Comum	Água	1 seg.	4/3	3 seg.	M1, Moldar Água	4
164	Andar Pela Madeira	Comum	Plantas	1 seg.	3/2	1 seg.	Andar Entre Plantas	6
144	Andar nas Paredes	Comum	Deslocamento	1 min.	1 por 25kg/H#	1 seg.	Aporte	1
94	Animação Suspensa	Comum/R-HT	Cura	Indef.#	6	30 seg.	Sono, 4 magias de Cura	7
150	Animação*	Comum	Necro.	1 min.	Varia	5 seg.	Convocar Espírito	2
177	Animar Máquina/NT	Comum/R-HT	Tecno.	1 min.	Varia	Varia	Controlar Máquinas, Animação ou Animar Objeto	15
117	Animar Objeto*	Comum/R- Esp.	Fazer-Quebrar	1 min.	Varia	3 seg.	M2, 3 magias Moldar	6
164	Animar Planta	Comum	Planta	1 min.	Varia	5 seg.	7 magias de Planta	7
154	Animar Sombra	Comum/R-HT	Necro.	10 seg.	4/4	2 seg.	Espírito da Caveira, Moldar Trevas	9
99	Anular Criação	Comum/R-magia	Ilusão	Instant.	1 a 3#	1 seg.	Controlar Criação	11
97	Anular Ilusão	Comum/R-magia	Ilusão	Instant.	1	1 seg.	Controlar Ilusão	5
126	Anular Magia	Área/R-magia	Meta-Magia	Perm.	3	seg.=custo	Contra-Magia e 12 outras magias	13
49	Anular Possessão	Comum/R-magia	Comunicação	Instant.	10	10 seg.	Passageiro da Alma ou Possessão#	5
123	Apanhar Magia	Bloqueio	Meta-Magia	Instant.	3	1 seg.	M2, DX 12+, Devolver Projétil	4
168	Apanhar Projéteis	Bloqueio	Proteção	Instant.	2	1 seg.	Desviar Projétil	2
142	Aporte	Comum/R-Von	Deslocamento	1 min.	Varia	1 seg.	M1	0
142	Apressar	Comum	Deslocamento	1 min.	2/ponto/H	2 seg.	–	0
73	Apressar Fogo	Comum	Fogo	1 min.	Varia	1 seg.	Retardar Fogo	3
165	Aprisionamento Arbóreo	Comum/R-HT	Planta	Indef.#	8#	3 seg.	M2Andar pela Madeira	7
154	Aprisionar Alma	Comum	Necro.	Perm.	8	1 min.	M1, 6 magia Necro. incl. Roubar Vitalidade	9
157	Aprisionar Espírito	Especial	Necro.	5 min.	Varia	1 seg.	M1, Aprisionar Alma, Espantar Espírito	11
187	Aquavisão	Informação	Água	30 seg.	1/1#	1 seg.	Moldar Água	4
195	Aquecer	Área	Clima/Ar	1 hora	1/10/S	1 min.#	Calor, 4 magias do Ar	8
26	Ar Essencial	Área	Ar	Perm.	2	3 seg.	6 magias do Ar	6
185	Arma Congelante	Comum	Água	1 min.	3/1	3 seg.	Criar Água	3
63	Arma Dançante	Encantamento	Encantamento	Perm.	1.000/½kg#	–	Encantar, Objeto Dançante	12
198	Arma de Relâmpago	Comum	Clima/Ar	1 min.	4/1	2 seg.	M2, Relâmpago	7
64	Arma Defensora	Encantamento	Encantamento	Perm.	Varia	–	Encantar, Objeto Dançante	12
64	Arma Espiritual*	Encantamento	Encantamento	Perm.	Varia	–	Encantar, Convocar Espírito	12
65	Arma Fantasma	Encantamento	Encantamento	Perm.	250/½kg#	–	Encantar, Solidificar	14
75	Arma Flamejante	Comum	Fogo	1 min.	4/1	2 seg.	M2, Calor	4
63	Arma Graciosa	Encantamento	Encantamento	Perm.	150/½kg	–	Encantar, Aporte	11
63	Arma Penetrante	Encantamento	Encantamento	Perm.	Varia	–	Encantar, Detectar Pontos Fracos	11
167	Armadura	Comum	Proteção	1 min.	Varia	1 seg.	Escudo	1
198	Armadura de Relâmpagos	Comum	Clima/Ar	1 min.	7/4	1 seg.	6 magias de Relâmpago incl. Imunidade a Relâmpagos	12

Pág.	Nome da Magia	Classe	Escola	Duração	Energia	Tempo de oper.	Pré-requisitos	Pontos de pré-requisitos
75	Armadura Flamejante	Comum	Fogo	1 min.	6/3	1 seg.	M1, Imunidade ao Fogo, Jato de Chamas	7
107	Aromas do Passado	Comum	Recon./Alim.	1 min.	1/1#	10 seg.	M2, História, Gerar Odor	8
128	Arremessar Magia*	Projétil/Esp.	Meta-Magia	Indef.#	3	1 seg.	Retardo, Apanhar Magia	16
118	Atar	Comum/R-DX	Fazer-Quebrar	Perm.	3#	1 seg.	Nó	11
72	Atear Fogo	Comum	Fogo	1 seg.	1 a 4/S	1 seg.	nenhum	0
37	Atordoamento	Comum/R-HT	Corpo	Instant.	2	1 seg.	Dor	3
135	Atordoamento Mental	Comum/R-Von	Mente	Instant.	2	1 seg.	Torpor ou Atordoamento	2
137	Atrair	Área/R-Von	Mente	1 hora	1/S	10 seg.	Controlar Emoções	4
38	Atrapalhar	Bloqueio/R-DX	Corpo	Instant.	3	1 seg.	Inabilidade	3
133	Atrofiar (Sentido)	Comum/R-HT	Mente	30 min.	1 a 3/H	1 seg.	–	0
40	Atrofiar Membro	Corpo/R-HT	Corpo	Perm.	5	1 seg.	M2, Paralisar Membros	6
134	Atrofiar Sentidos*	Comum/R-HT	Mente	10 min.	2 a 10/H1	1 seg.	Quaisquer 2 magias Atrofiar	2
173	Audição remota	Informação	Som/Recon.	1 min.	4/2	3 seg.	M1, 4 magias de Som, não pode ser Surdo ou Duro de Ouvido	4
37	Aumentar Atributo	Comum ou Bloqueio	Corpo/Mente	Instant.	1 a 5	nenhum	Varia	Varia
143	Aumentar Carga	Comum/R-Esp.	Deslocamento	10 min.	1/10kg#	3 seg.	Aporte	1
120	Aumentar Objeto*	Comum	Fazer-Quebrar	1 hora	Varia	3 seg.	Estender Objeto	17
43	Aumentar Outros *	Comum/R-HT	Corpo	1 hora	2/+1 MT/S	10 seg.	M3, Aumentar	12
42	Aumentar*	Comum	Corpo	1 hora	2/+1 MT/S	5 seg.	M2, Alterar Corpo	11
101	Aura	Informação	Recon.	Instant.	3	1 seg.	Detectar Magia	1
122	Aura Falsa	Comum/ Área R-IQ#	Meta-Magia	10 horas	4/H	10 seg.	Ocultar Magia, Aura	3
96	Auto-Suficiência	Área	Ilusão	Varia	2	Varia	Ilusão Simples	1
177	Avaria/NT	Corpo/R-HT	Tecno.	1 min.	5	1 seg.	M2, Pane	13
79	Banquete do Monge	Comum	Alimentos	24 horas	6	1 seg.	Banquete do Monge, Imunidade à Dor	10
79	Banquete do Tolo	Comum	Alimento	1 dia	2 por refeição	1 seg.	M1, Cozinhar, Inépcia	5
159	Barreira Astral	Área	Necro.	10 min.	4/2#	2 seg.	Convocar Espírito, Repelir Espírito	16
173	Barulho	Área	Som	5 seg.	4/2	1 seg.	Muralha de Silêncio	3
129	Benção	Comum	Meta-Magia	Especial	Varia	Min.=custo	M2, 2 magias de 10 escolas #	20
166	Bloquear	Bloqueio	Proteção	Instant.	1/BD+#	1 seg.	M1	0
60	Bloqueio de Impressões	Encantamento	Encantamento	Perm.	20/½kg	–	Encantar, Localizadora, Resguardar Área	12
104	Boca Mágica	Comum	Recon./Alim./ Som	1 min.	4/2	2 seg.	Aporte, Paladar Remoto, Voz Amplificada	6
191	Bola de Ácido	Projétil	Água	Instant.	1 para AM#	1 a 3 seg.	M2, Criar Ácido	8
71	Bola de Cristal	Encantamento	Encantamento	Perm.	1.000	–	Encantar, Adivinhação (Cristalomancia)	13
74	Bola de Fogo	Projétil	Fogo	Instant.	1 a AM#	1 a 3 seg.	M1, Criar Fogo, Moldar Fogo	3
75	Bola de Fogo Explosiva	Projétil	Fogo	Instant.	2 a 2×AM#	1 a 3 seg.	Bola de Fogo	4
197	Bola de Relâmpagos	Comum	Clima/Ar	1 min.	2 a 6/H	1 a 3 seg.	Aporte, Relâmpago	8
169	Braço de Ferro	Bloqueio	Proteção	Instant.	1	1 seg.	Imunidade à Dor, DX 11+	4
134	Bravura	Área/R-Von-1	Mente	1 hora	2	1 seg.	Medo	1
112	Brilho	Área	Luz -Trevas	Varia	Varia	Varia	Luz Constante	2
39	Cadência	Comum	Corpo	1 hora	5/3	10 seg.	Apressar, Graça	5
70	Cajado	Encantamento	Encantamento	Perm.	30	–	Encantar	
74	Calor	Comum	Fogo	1 min.	Varia	1 min.	Criar Fogo, Moldar Fogo	3
186	Camada de Gelo	Área	Água	Perm.	3	Varia	Geada	53
96	Cobertura Ilusória	Comum	Ilusão	1 min.	1 a 2/H	1 seg.	Ilusão Simples	1
190	Carne para Gelo*	Comum/R/HT	Água	Perm.	12	2 seg.	M1, Enregelar, Corpo de Água	8
51	Carne para Pedra	Comum/R/HT	Terra	Instant.	10#	2 seg.	Terra para Pedra	3
118	Mapear	Especial	Fazer-Quebrar	1 hora	4/2	10 seg.	Entalhar, Medidas	9
139	Cativar	Especial/R-Von	Mente	1 hora	3/3	1 seg.	Amnésia, Torpor, Retardar	6
31	Cavalgar	Comum	Animal	5 min.	2/1	1 seg.	1 magia Controlar#	2
38	Cegar	Comum/R-HT	Corpo	10 seg.	4/2	1 seg.	2 magias de Luz, Espasmo	4
153	Cessar Cura	Comum	Necro.	Indef.#	10	10 seg.	Retardar Cura	7
179	Cessar Energia	Área	Tecno.	1 min.	3/H	3 seg.	M1, Localizar Energia	1
35	Cessar Espasmo	Comum	Corpo/Cura	Instant.	1	1 seg.	Espasmo ou Emprestar Vitalidade	2

Pág.	Nome da Magia	Classe	Escola	Duração	Energia	Tempo de oper.	Pré-requisitos	Pontos de pré-requisitos
93	Cessar Paralisia	Comum	Cura	Perm.	1 ou 2	1 seg.	Cura Profunda, ou Cura Superficial e Paralisar Membros	4
91	Cessar Sangramento	Comum	Cura	Perm.	1 ou 10	1 seg.	Emprestar Vitalidade	2
75	Chama Essencial	Área	Fogo	1 min.	3/2#	3 seg.	6 magias de Fogo	6
144	Chave-Mestra	Comum R-Trava Mágica	Deslocamento	Perm.	3	10 seg.	Serralheiro ou Aporte e M2	1
196	Chicote de Relâmpago	Comum	Clima/Ar	10 seg.	1 por 2m#	2 seg.	Relâmpago	7
195	Chuva	Área	Clima/Ar/ Água	1 hora	1/10/S#	1 min.	Nuvens	5
191	Chuva de Ácido	Área	Água	1 min.	3/3	1 seg.	M2, Criar Água, Criar Ácido	7
192	Chuva de Adagas de Gelo	Área	Água	1 min.	2/2	1 seg.	M2, Granizo, Adaga de Gelo	12
74	Chuva de Fogo	Área	Fogo	1 min.	1/S#	1 seg.	M2, Criar Fogo	2
165	Chuva de Nozes	Área	Plantas	1 min.	1/10/S	1 seg.	M1, 6 magias de Plantas incl. Moldar Planta	6
53	Chuva de Pedras	Área	Terra	1 min.	1/S#	1 seg.	M2, Criar Terra	4
36	Cócegas	Comum/R-Von	Corpo	1 min.	5/5	1 seg.	Espasmo	2
35	Coceira	Comum/R-HT	Corpo	Coçar#	2	1 seg.	–	0
142	Cola	Área	Deslocamento	10 min.	3/S	1 seg.	Apressar	1
153	Comandar Espírito	Comum/R-Von	Necro.	1 min.	Varia	2 seg.	Convocar Espírito, Espantar Espírito	5
136	Comando	Bloquear	Mente	Instant.	2	1 seg.	M2, Amnésia,	2
179	Combustível Essencial/NT	Comum	Tecno.	Perm.	1/½kg	1 seg.	6 magias de Energia	6
89	Compartilhar Energia	Comum	Cura	Especial	Varia	1 seg.	Emprestar Energia	1
46	Compartilhar Idioma	Comum	Comunicação	1 min.	3/1	3 seg.	Emprestar Idioma	4
47	Compartilhar Perícia	Comum	Comunicação	1 min.	4/3	3 seg.	Emprestar Perícia	6
90	Compartilhar Vitalidade	Comum	Cura	Perm.	0#	1 seg./HP	Emprestar Vitalidade	2
137	Compelir à Mentira	Comum/R-Von	Mente/Comu.	5 min.	4/2	1 seg.	Controlar Emoção	4
47	Compelir à Verdade	Comum/R-Von	Comunicação	5 min.	4/2	1 seg.	M2, Perceber a Verdade	3
48	Comunicação*	Comum	Comunicação	1 min.	4/4	4 seg.	Olho Mágico, Audição Remota, Vozes, Ilusão Simples	9
26	Concussão	Projétil	Ar/Som	Instant.	2 a 2×Apt.Mágica#	1 a 3 seg.	Moldar Ar, Estrondo	5
189	Condensar Vapor	Área	Água	Perm.	2#	10 seg.	Frio ou Ferver Água	5
141	Condicionamento Permanente	Comum/R-Von	Mente	Perm.	30	1 min.	M3, 15 magias de Controle da Mente incl. Condicionamento	15
140	Condicionamento*	Comum/R-Von	Mente	Perm.	12	30 seg.	M2, 10 magias de Controle da Mente	10
180	Conduzir Energia/ NT*	Especial	Tecno.	1 min.	0/1#	1 seg.	M1, Localizar Energia	1
131	Conexão	Área	Meta-Magia	Indef.#	8	4 horas	Retardo	16
30	Conexão com Animais	Comum	Animal	Especial	3	5 seg.	Convocar Animal	2
185	Congelar	Comum	Água	Perm.	Varia	10 seg.	Moldar Água	4
118	Consertar	Comum	Fazer-Quebrar	Perm.	2/2,5kg#	1 seg./½kg	M2, Remendar	9
120	Contrair Objeto	Comum	Fazer-Quebrar	1 hora	Varia	3 seg.	M3, Transformar Objeto	14
121	Contra-Magia	Comum/R-magia	Meta-Magia	Instant.	Varia	5 seg.	M1	0
30	Controlar Animais	Comum/R-HT	Animais	1 min.	Varia	1 seg.	Acalmar Animais	1
99	Controlar Criação	Comum/R-magia	Ilusão	Instant.	1	2 seg.	Criar Animal ou Criar Serviçal	10
28	Controlar Elemental	Especial	4 diferentes	1 min.	Especial	2 seg.	Convocar Elemental#	9
137	Controlar Emoção	Área/R-Von	Mente	1 hora	2	1 seg.	Lealdade ou Atordoamento Mental	3
30	Controlar Híbrido*	Comum/R-Von	Animal	1 min.	6/3	1 seg.	2 magias de Controle#	3
97	Controlar Ilusão	Comum/R-magia	Ilusão	Perm.	1	2 seg.	Ilusão Perfeita	4
176	Controlar Máquina/ NT	Comum	Tecno.	1 min.	6/3	1 seg.	Revelar Função, Serralheiro, Relâmpago	11
40	Controlar Membro	Comum/R-Von	Corpo	5 seg.	3/3#	1 seg.	M1, 5 magias de Corpo incl. Espasmo	5
49	Controlar Pessoas	Comum/R-Von	Comunic.	1 min.	6/3	10 seg.	Passageiro da Alma ou Telepatia	5
164	Controlar Planta	Comum/Von	Planta	1 min.	3/H	1 seg.	Perceber Planta	6
85	Controlar Portal	Comum/R-Portal	Portal	1 min.	6/3	10 seg.	M3, Localizar Portal	11
152	Controlar Zumbi	Comum/R-Magia	Necro.	Perm.	3	1 seg.	Zumbi	5
173	Conversar	Comum/R-Magia	Som	Indef.#	2	1 seg.	M1, Deturpar, Silêncio	4
82	Convocação Extradimensional	Especial	Portal	1 hora	20#	5 min.	M1, 1 magia de 10 escolas diferentes	10

Pág.	Nome da Magia	Classe	Escola	Duração	Energia	Tempo de oper.	Pré-requisitos	Pontos de pré-requisitos
30	Convocar Animal	Comum	Animal	1 min.	3/2#	1 seg.	Acalmar Animais	1
155	Convocar Demônio	Especial	Necro.	1 hora#	20#	5 min.	M1, 1 magia de 10 escolas diferentes	12
27	Convocar Elemental	Especial	4 Deferentes	1 hora	4#	30 seg.	M1, #	2
150	Convocar Espírito	Inf./R-Von	Necro.	1 min.	20/10	5 min.	Visão da Morte, M2	5
176	Convocar Máquina/ NT	Comum	Tecno.	1 min.	4/2	4 seg.	Controlar Máquina	5
102	Convocar Sombra*	Inf./R-Von	Recon.	1 min.	50/20	10 min.	Convocar Espíritos ou Adivinhação	1
153	Convocar Zumbi	Especial	Necro.	1 min.	5/2#	4 seg.	Zumbi	13
116	Copiar	Comum	Fazer-Quebrar	Perm.	2 mais 1/cópia	1 seg.	Tingir	4
110	Cores	Comum	Luz-Trevas	1 min.	2/1	1 seg.	Luz	3
64	Cornucópia	Encantamento	Encantamento	Perm.	50× valor $#	–	Encantar, 2 magias de Encantamento de Armas	8
185	Corpo de Água	Comum/R-HT	Água	1 min.	5/2	5 seg.	Moldar Água	6
24	Corpo de Ar	Comum/R-HT	Ar	1 min.	4/1	5 seg.	Moldar Ar	11
76	Corpo de Chamas*	Comum/R-HT	Fogo	1 min.	12/4	5 seg.	Sopro de Fogo	7
189	Corpo de Gelo*	Comum/R-HT	Água	1 min.	7/3	5 seg.	M2, Corpo de Água, Congelar	3
165	Corpo de Lodo	Comum/R-HT	Planta	1 min.	6/2	5 seg.	M2, Forma de Planta, Moldar Água	6
165	Corpo de Madeira	Comum/R-HT	Planta	1 min.	7/3	5 seg.	M2, Forma de Planta	4
183	Corpo de Metal*	Comum/R-HT	Tecno.	1 min.	12/6	5 seg.	M2, Moldar Metal	7
54	Corpo de Pedra*	Comum/R-HT	Terra	1 min.	10/5	5 seg.	Pedra para Carne	4
183	Corpo de Plástico	Comum/R-HT	Tecno.	1 min.	10/5	5 seg.	M2, Moldar Plástico	10
198	Corpo de Relâmpagos*	Comum/R-HT	Clima/Ar	1 min.	12/4	5 seg.	M2, Relâmpago	4
114	Corpo de Sombra	Comum/R-HT	Luz-Trevas	1 min.	6/3	5 seg.	Moldar Trevas	16
27	Corpo de Vento	Comum/R-HT	Ar	1 min.	8/4	2 seg.	M3, Corpo de Ar, Tufão, 1 magia de 5 escolas diferentes#	6
146	Corpo Etéreo*	Comum	Deslocamento	10 seg.	8/4	30 seg.	6 magias de Deslocamento ou M3 e Corpo de Ar	8
43	Corpulência*	Comum/R-HT	Corpo	10 min.	6/6	3 seg.	M2, Criar Terra, Criar Água, 4 magias de Corpo incl. Alterar Corpo	3
194	Correnteza	Especial; Área	Clima/Água	1 hora	1/50	1 min.	6 magias de Água	5
39	Cortar Cabelos	Comum/R-HT	Corpo	Instant.	2	2 seg.	Enfraquecer, 2 magias de Corpo	3
78	Cozinhar	Comum	Alimento	Instant.	1 por refeição	5 seg.	Testar Alimento, Criar Fogo	0
39	Crescer Cabelos	Comum/R-HT	Corpo	5 seg.	1/1	1 seg.	5 magias de Corpo	7
162	Crescimento de Plantas	Área	Planta	1 min.	3/2	10 min.	Curar Plantas	2
115	Criação Inspirada*	Comum	Fazer-Quebrar	Perm.	5/dia	Varia	–	12
190	Criar Ácido	Comum	Água	Perm.	1/litro	2 seg.	Criar Água, Criar Terra	1
184	Criar Água	Comum	Água	Perm.	2/4 litros	1 seg.	Purificar Água	5
98	Criar Animal	Comum	Ilusão	1 min.	Varia	Seg.=custo	Criar Água, Criar Objeto, IQ 12+	10
23	Criar Ar	Área	Ar	5 seg.#	1	1 seg.	Purificar Ar ou Localizar Ar	1
179	Criar Combustível/ NT	Comum	Tecno.	Perm.	1/½kg	30 seg.	Localizar Combustível, 2 magias de transmutação	5
28	Criar Elemental	Especial	4 Dif.	Perm.	Especial	Especial	M2, Controlar Elemental#	5
72	Criar Fogo	Área	Fogo	1 min.	2/H	1 seg.	Atear Fogo	10
79	Criar Alimento	Comum	Alimento	Perm.	Varia	30 seg.	Cozinhar, Localizar Alimento	13
188	Criar Gelo	Comum	Água	Perm.	2/4 litros	1 seg.	Congelar	8
98	Criar Guerreiro	Comum	Ilusão	1 min.	Varia	4 seg.	Criar Serviçal	8
99	Criar Montaria	Comum	Ilusão	1 hora	Varia	1 seg.	M3, Criar Animal	4
190	Criar Nascente	Comum	Água	Perm.	Varia	1 min.	Secar Nascente, Moldar Água	10
98	Criar Objeto*	Comum	Ilusão	Indef.#	2/2,5kg	Seg.=custo	M2, Criar Terra, Ilusão Perfeita	16
163	Criar Planta	Área	Planta	Perm.	Varia	Seg.=custo	M1, Crescimento de Plantas	9
84	Criar Porta	Comum	Portal	10 seg.	2/3m²#	5 seg.	Teleporte, qualquer uma magia Andar Sobre	3
85	Criar Portal*	Comum	Portal	1 min.	Varia	Varia	Controlar Portal ou Teleporte, Viagem no Tempo ou Trocar de Plano	9
98	Criar Serviçal	Comum	Ilusão	1 min.	Varia	3 seg.	M3, IQ 12+, Criar Objeto	2
51	Criar Terra	Comum	Terra	Perm.	2/m³	1 seg.	Terra para Pedra	4
190	Criar Vapor	Área	Água	5 min.#	2	1 seg.	Ferver Água	3
135	Criptografar	Comum/R-Esp.	Mente	1 semana	Varia	1 seg.	Torpor	2
91	Cura Absoluta*	Comum	Cura	Perm.	20	1 min.	M3, Cura Profunda	5
91	Cura Profunda*	Comum	Cura	Perm.	1 a 4	1 seg.	M1, Cura Superficial	2

Pág.	Nome da Magia	Classe	Escola	Duração	Energia	Tempo de oper.	Pré-requisitos	Pontos de pré-requisitos
91	Cura Superficial	Comum	Cura	Perm.	1 a 3	1 seg.	Emprestar Vitalidade	2
91	Curar Doenças	Comum	Cura	Instant.	4	10 min.	Cura Profunda, Aliviar Doenças	5
161	Curar Planta	Área	Planta	Perm.	3	1 min.	Identificar Planta	2
182	Curar Radiação*	Comum	Tecno./Cura	Perm.	1/10 rads#	30 seg.	Imunidade à Radiação, Cura Profunda	12
180	Emprestar Energia	Comum	Tecno.	Indef.	Varia	1 seg.	M2, Localizar Energia	1
36	Debilitar	Comum/R-HT	Corpo	1 min.	1 por ST-/H	1 seg.	–	0
42	Decapitação*	Comum/R-HT+2	Corpo	Indef.	4	2 seg.	M2, Alterar Corpo	11
83	Defasar	Bloqueio	Portal	Instant.	3	1 seg.	M3, Transferir de Plano ou Corpo Etéreo	5
83	Defasar Outros*	Bloqueio	Portal	Instant.	3	1 seg.	Defasar	5
68	Denominar	Encantamento	Encantamento	Perm.	200 ou 400#	–	Encantar	11
94	Depurar	Comum/R-Esp.	Cura	Perm.	Varia	3 seg.	Cura Superficial, Purificar Terra	12
145	Desatar	Comum/R-Esp.	Deslocamento	Instant.	3 ou 6#	1 seg.	Serralheiro	2
89	Descanso Final	Comum	Cura/Necro.	Perm.	20	10 min.#	M1 ou Empatia com Espíritos	0
186	Descongelar	Área	Água	Perm.#	2#	10 seg.	Calor ou Congelar	4
61	Desejo*	Encantamento	Encantamento	Especial	250	–	Pequeno Desejo	17
188	Desidratar	Comum/R-HT	Água	Perm.	1 a 3	2 seg.	5 magias de Água incl. Destruir Água	5
120	Desintegrar*	Comum	Fazer-Quebrar	Perm.	1 a 4	1 seg.	M2, Fragmentar, Estragar#	10
145	Deslizar	Comum/R-Von	Deslocamento	1 min.	2/2	1 seg.	Aporte, Ensebar	3
124	Deslocar Magia	Comum/R-magia	Meta-Magia	Varia	Varia	5 seg.	Suspender Magia	10
55	Deslocar Terreno*	Área/R-Esp.	Terra	1 hora	10/8	1 min.	Alterar Terreno, Esconder Objeto	29
135	Desorientar	Área/R-Von	Mente	Indef.#	1	10 seg.	Inépcia	1
90	Despertar	Área	Cura	Instant.	1	1 seg.	Emprestar Vitalidade	2
178	Despertar Computador/NT	Comum	Tecno.	1 hora	Varia	10 seg.	Animação, Sabedoria	10
115	Despertar Espírito do Ofício	Comum	Fazer-Quebrar/ Necro.	I min.	3/1	5 seg.	Criação Inspirada, Perceber Espírito	3
79	Destilar	Comum	Alim./Água	Perm.	1/litro	10 seg.	Maturar, Destruir Água	7
185	Destruir Água	Área	Água	Perm.	3/S	1 seg.	Criar Água	3
24	Destruir Ar	Área	Ar	Instant.	2	2	Criar Ar	2
67	Desviar	Encantamento	Encantamento	Perm.	Varia	–	Encantar	11
73	Desviar Energia	Bloqueio	Fogo	Instant.	1	1 seg.	M1, Moldar Fogo	2
143	Desviar Projéteis	Bloqueio	Mov./Proteção	Instant.	1	1 seg.	Aporte	1
84	Desviar Teleporte*	Bloqueio/ R-magia	Portal/Mov.	Instant.	Varia	1 seg.	M3, Rastrear Teleporte	6
25	Desvitalizar Ar	Área	Ar	Varia	2	1 seg.	Destruir Ar	3
97	Detectar Ilusão	Informação	Ilusão	Instant.	2	1 seg.	Ilusão Simples	1
101	Detectar Magia	Comum	Recon.	Instant.	2	5 seg.	M1	0
116	Detectar Pontos Fracos	Informação	Fazer-Quebrar	Instant.	1#	2 seg.	1 magias de cada um dos quatro elementos	4
166	Detectar Veneno	Área/Inform.	Prot./Cura	Instant.	2	2 seg.	Perceber Perigo ou Testar Alimento	1
77	Deteriorar	Comum	Alimento	Perm.	1/refeição	1 seg.	Testar Alimento	1
172	Deturpar	Comum/R-Von	Som	1 min.	4/2	1 seg.	Vozes	2
168	Devolver Projétil	Bloqueio	Proteção	Instant.	2	1 seg.	Apanhar Projétil	3
177	Diagrama	Informação	Tecno./Recon.	1 min.	5/H#	5 seg.	Revelar Função, História	7
96	Disfarce Ilusório	Comum	Ilusão	Varia	3	1 seg.	Ilusão Simples	1
46	Dom da Escrita*	Comum	Comunicação	1 min.	Varia	1 seg.	Compartilhar Idioma, 3 idiomas Com Sotaque	5
46	Dom das Línguas*	Comum	Comunicação	1 min.	Varia	1 seg.	Compartilhar Idioma, 3 idiomas Com Sotaque	5
30	Dominar Animais	Com/Bloq./R-IQ	Animais	Indef.	2	1 seg.	Acalmar Animais	1
170	Domo Absoluto	Área	Proteção	1 min.	6/4	1 seg.	M2, Domo de Força, Escudo Anti-Magia	14
169	Domo Atmosférico	Área	Proteção/Ar	6 horas	4/H	1 seg.	Purificar Ar, Domo Climático	9
169	Domo Climático	Área	Prot./Clima	6 horas	3/2	1 seg.	2 magias de cada um dos 4 elementos	8
170	Domo de Força	Área	Proteção	10 min.	3/2	1 seg.	Domo Climático, Aporte	10
62	Doppelgänger*	Encantamento	Encantamento	Perm.#	1.000	–	M3, Golem, História, Escravizar	29

Pág.	Nome da Magia	Classe	Escola	Duração	Energia	Tempo de oper.	Pré-requisitos	Pontos de pré-requisitos
36	Dor	Comum/R=HT	Corpo	1 seg.	2	2 seg.	Espasmo	2
130	Drenar Aptidão Mágica*	Comum/ R-Von+M	Meta-Magia	Perm.	30	10 min.	M3, Suspender Aptidão Mágica	21
127	Drenar Mana*	Área	Meta-Magia	Perm.	10	1 hora	Anular Magia, Suspender Mana	14
98	Duplicar*	Comum	Ilusão	Indef.#	3/2,5kg	seg.=custo	Criar Objeto, Copiar	15
107	Ecos do Passado	Comum	Recon./Som	1 min.	2/2#	10 seg.	M2, História, Vozes	7
71	Efígie*	Encantamento	Encantamento	Perm.	1.000	–	Encantar, Ocultar Informação	13
62	Eliminar	Encantamento	Encantamento	Perm.	100	–	Encantar	11
24	Eliminar Odor	Comum	Ar	1 hora	2/2	1 seg.	Purificar Ar	1
174	Eloquência	Comum	Som	1 min.	3/2	1 seg.	Vozes, Controlar Emoção	6
136	Embriaguez	Comum/R-Von	Mente	1 min.	Varia	2 seg.	Inépcia, Inabilidade	4
89	Emprestar Energia	Comum	Cura	Perm.	Varia	1 seg.	M1 ou a vantagem Empatia	0
46	Emprestar Idioma	Comum	Comunicação	1 min.	3/1	3 seg.	3 magias de Comunicação ou Falar com Animais	3
126	Emprestar Magia	Comum	Meta-Magia	Perm.	Varia	3 seg.	M1, Emprestar Perícia, 1 magia de 6 escolas diferentes	11
47	Emprestar Perícia	Comum	Comunicação	1 min.	3/2	3 seg.	Transmissão de Pensamento, IQ 11+	5
89	Emprestar Vitalidade	Comum	Cura	1 hora	1 por PV	1 seg.	Emprestar Energia	1
38	Emudecer	Comum/R-HT	Corpo	10 seg.	3/1	1 seg.	Espasmo	2
56	Encantamento Temporário	Encantamento	Encantamento	Indef.#	Varia	–	Encantar	11
56	Encantar*	Encantamento	Encantamento	Perm.	Varia	Varia	M2, 1 magias de 10 escolas diferentes	10
61	Encobrir	Encantamento	Encantamento	Perm.	50#	–	Encantar, Criar Objeto, Reduzir o Peso	15
120	Encolher Objeto*	Comum	Fazer-Quebrar	1 hora	Varia	3 seg.	Contrair Objeto	15
42	Encolher Outros*	Comum/R-HT	Corpo	1 hora	2/-1 MT/S	10 seg.	M3, Encolher	12
42	Encolher*	Comum	Corpo	1 hora	2/-1 MT/S	5 seg.	M2, Alterar Corpo	11
117	Endurecer	Comum/R-Esp.	Fazer-Quebrar	10 min.	1 por ½kg/H#	2 seg./½	Remendar	9
57	Energização	Encantamento	Encantamento	Perm.	Varia	–	Encantar, Recuperar Energia	12
60	Enfeitiçar	Encant./R-Esp.	Encantamento	Perm.#	200×custo da magia	–	Malefício	12
116	Enfraquecer	Comum	Fazer-Quebrar	Perm.	2 a 6	5 seg.	Detectar Pontos Fracos	5
40	Enfraquecer Sangue	Comum/R-HT	Corpo/Necro.	1 dia	9/5	1 seg.	Enjoo ou Roubar Vitalidade	5
136	Enfraquecer Vontade	Comum/R-Von	Mente	1 min.	2/pt/H	1 seg.	M1, Inépcia	1
138	Enjoo	Comum/R-HT	Mente/Corpo	1 min.	3/3	4 seg.	Embriaguez ou Pestilência	5
189	Enregelar	Comum/R-HT	Água	Perm.	1 a 3	3 seg.	Geada, Congelar	5
66	Enrijecer	Encantamento	Encantamento	Perm.	Varia	–	Encantar	11
142	Ensebar	Área	Deslocamento	10 min.	3/S	1 seg.	Apressar	1
38	Ensurdecer	Comum/R-HT	Corpo	10 seg.	3/1	1 seg.	2 magias de Som, Espasmo	4
97	Entalhar	Área/R-Von	Ilusão/ Faz-Queb.	1 min.	2/S	1 seg.	Ilusão Simples, Copiar	7
162	Entrelaçamento	Área	Plantas	1 min.	1 ou 2#/H	2 seg.	Crescimento de Plantas	4
154	Envelhecer*	Comum/R-HT	Necro.	Perm.	10 a 50	1 min.	Rejuvenescer, ou 6 magias Necromânticas	6
78	Envenenar Alimento	Comum	Alimentos	Perm.	3 por refeição	1 seg.	Purificar Alimento, Deteriorar	3
39	Equilíbrio	Comum	Corpo	1 min.	5/3	1 seg.	Graça	4
35	Escalada	Comum	Corpo	1 min.	1 a 3/S	1 seg.	–	0
113	Esconder	Comum	Luz e Trevas	1 hora	1 a 5/S	5 seg.	Penumbra ou Amnésia	2
45	Esconder Emoção	Comum	Comunicação	1 hora	2/2	1 seg.	Perceber Emoção	2
86	Esconder Objeto	Comum	Portal	1 hora	1/½kg/S	10 seg.	Encobrir, Teleporte	20
46	Esconder Pensamentos	Comum	Comunicação	10 min.	3/1	1 seg.	Perceber a Verdade ou Esconder Emoção	3
162	Esconder Rastros	Comum	Planta	1 min.	2/1	1 seg.	Curar Planta	3
141	Escravizar	Comum/R-Von	Mente	Perm.	30	1 seg.	Subjugar, Telepatia	14
174	Escriba	Comum	Som	1 min.	3/1	1 seg.	Vozes, Objeto Dançante, 1 idioma com Sotaque	4
174	Escriba Musical	Comum	Som	1 min.	3/1#	1 seg.	Escriba	5
167	Escudo	Comum	Proteção	1 min.	Varia	1 seg.	M2	3
124	Escudo Antimagia	Área	Meta-Magia	1 min.	3/2	1 seg.	M2, Resguardar, Resistência à Magia	8
168	Escudo Antiprojéteis	Comum	Proteção	1 min.	5/2	1 seg.	Aporte ou Escudo	1
170	Escudo Antiteleporte	Área	Prot./Portal	1 hora	1/S#	10 seg.	Sentinela mais Escudo Antimagia ou Teleporte	7

Pág.	Nome da Magia	Classe	Escola	Duração	Energia	Tempo de oper.	Pré-requisitos	Pontos de pré-requisitos
67	Escudo Dançante	Encantamento	Encantamento	Perm.	250/½kg#	–	Encantar, Objeto Dançante	12
67	Escudo Defensor	Encantamento	Encantamento	Perm.	Varia	–	Encantar, Graça	14
112	Escuridão	Área	Luz e Trevas	Varia	Varia	Varia	Luz Constante	2
186	Esfera de Gelo	Projétil	Água	Instant.	1 a AM#	1 a 3 seg.	Moldar Água	4
63	Espada Fiel	Encantamento	Encantamento	Perm.	750/½kg#	–	Encantar, Aporte	11
151	Espantar Espírito	Comum/R-Von	Necro.	10 seg.	4/2#	1 seg.	Medo, Perceber Espírito	3
152	Espantar Zumbi	Área	Necro.	1 dia	5	4 seg.	Zumbi#	5
35	Espasmo	Comum/R-HT	Corpo	Instant.	2	1 seg.	Coceira	1
97	Espectro	Área	Ilusão	1 min.	5/H#	1 seg.	M2, Ilusão Perfeita, Estorvar, Aporte	7
54	Espectro de Metal	Comum/R-HT	Terra	1 min.	7/4	2 seg.	M2, Geolocomoção	5
160	Espectro*	Encant./R-HT	Necro./Encant.	Perm.	250 ou 500#	Varia	M3, IQ 13+, Encantar, Interromper Envelhecimento, Aprisionar Alma	24
112	Espelho	Comum	Luz e Trevas	1 min.	2/2	1 seg.	Cores	2
85	Espiar Portal	Comum	Portal	1 min.	4/4	10 seg.	Localizar Portal	11
151	Espírito da Caveira	Comum	Necro.	24 horas	20	1 seg.	4 outras magias Necro.	4
120	Estender Objeto*	Comum	Fazer-Quebrar	1 hora	Varia	3 seg.	M3, Transformar Objeto	16
36	Estorvar	Comum	Corpo/Mov.	1 min.	1 a 4/S	1 seg.	Apressar ou Inabilidade	1
118	Estragar	Comum	Fazer-Quebrar	1 min.#	2 por ½kg/S	5 seg./½kg	M1, Enfraquecer, Deteriorar	8
171	Estrondo	Comum	Som	Instant.	2	1 seg.	Som	1
137	Estupidez*	Comum/R-Von	Mente	1 min.	8/4	5 seg.	M2, Amnésia	2
154	Evisceração*	Comum/ R-HT ou IQ	Necro.	Instant.	10	5 seg.	M3, Aporte, Roubar Vitalidade	6
118	Explodir*	Comum	Fazer-Quebrar	Instant.	2 a 6	1 seg.	M2, Fragmentar, Aporte	8
156	Expulsar	Esp./R-Von	Necro.	Instant.	Varia	5 seg.	M1, 1 magia de pelo menos 10 escolas	10
139	Êxtase*	Comum/R-Von	Mente	10 seg.	6	3 seg	M2, Controlar Emoção	4
72	Extinguir Fogo	Comum	Fogo	Perm.	3	1 seg.	Atear Fogo	1
181	Extinguir Radiação	Comum	Tecno.	Perm.	1/10rad/h	1 seg.	M2, Extinguir Fogo, Terra para Ar, Irradiar	7
180	Extrair Energia*	Especial	Tecno.	1 min.	0/1#	1 seg.	Roubar Energia, 2 magias de 10 escolas diferentes	22
145	Faca Alada	Projétil	Deslocamento	Instant.	1 por ½kg	1 seg.	Poltergeist	2
31	Falar com Animais	Comum	Animal	1 min.	4/2	1 seg.	Convocar Animal	2
176	Falar com Máquinas/ NT	Comum	Tecno./Comu.	1 min.	5/3	1 seg.	Convocar Máquina	13
164	Falar com Plantas	Comum	Planta	1 min.	3/2	1 seg.	M1, Perceber Planta	6
83	Farol	Área	Portal/Mov.	24 horas	10/H	30 seg.	Teleporte, Viagem no Tempo ou Trocar de Plano	5
135	Fascinar	Comum ou Bloqueio/R-IQ	Mente	Indef.#	4	1 seg.	Torpor	2
57	Feitiço	Encantamento	Encantamento	Perm.	200	–	Encantar	11
117	Fender*	Comum	Fazer-Quebrar	Instant.	1 por dado	1 seg.	M2, Fragmentar	7
189	Ferver Água	Comum	Água	Perm.	Varia	10 seg.	Moldar Água, Calor	8
65	Flecha Mágica	Encantamento	Encantamento	Perm.	30×custo da magia	–	Pedra Mágica	17
66	Flecha Mágica Rápida	Encantamento	Encantamento	Perm.	Varia	–	Velocidade, Flecha Mágica	18
66	Flecha Mágica Vazia*	Encantamento	Encantamento	Perm.	30×capacit.#	–	Flecha Mágica	18
162	Florescer	Área	Planta	1 hora	2	5 min.	Crescimento de Plantas	4
73	Fogo Fantasmagórico	Área	Fogo/Ilusão	1 min.	1/S	1 seg.	Moldar Fogo ou Ilusão Simples	1
38	Fome	Comum/R-HT	Corpo/Alim.	Instant.	2	5 seg.	M1, Debilitar, Deteriorar	3
37	Força	Comum	Corpo	1 min.	2 por ST+/S	1 seg.	Emprestar Energia	1
164	Forma de Planta	Especial	Planta	1 hora	5/2	1 seg.	M1, 6 magias de Plantas	6
165	Forma de Planta Sobre Outros	Especial/R-Von	Planta	1 hora	5/2	30 seg.	M2, Forma de Planta	7
119	Fortalecer	Comum	Fazer-Quebrar	1 hora	Varia	5 seg.	Resistência a Danos	11
136	Fortalecer Vontade	Comum	Mente	1 min.	1/ponto/H	1 seg.	M1, 6 magias da Mente	6
37	Fragilidade	Comum/R-HT	Corpo	1 min.	2 po HT-/S#	1 seg.	Emprestar Energia	1
116	Fragmentar*	Comum	Fazer-Quebrar	Instant.	1 a 3	1 seg.	M1, Enfraquecer	6
187	Frescor	Comum	Água/Proteção	1 hora	2/1	10 seg.	Frio	5
74	Frio	Comum	Fogo	1 min.	Varia	1 min.	Calor	4
73	Fumaça	Área	Fogo	5 min.#	1/H	1 seg.	Moldar Fogo, Extinguir Fogo	3
134	Fúria	Comum/R-Von	Mente	10 min.#	3/2	4 seg.	Bravura	2

Pág.	Nome da Magia	Classe	Escola	Duração	Energia	Tempo de oper.	Pré-requisitos	Pontos de pré-requisitos
172	Furtividade Mágica	Comum	Som	1 min.	3/2	3 seg.	Quietude	3
119	Fusão com Armas*	Comum/R-HT#	Faze-Quebrar	1 min.	8/4	5 seg.	M2, Aporte, 6 magias de Fazer-Quebrar incl. Remodelar	12
193	Geada	Área	Clima/Água	Indef.	1	1 seg.	Criar Água ou Frio	3
190	Gêiser*	Área	Água	1 seg.	5/2	5 seg.	6 magias de Água incl. Criar Nascente e quaisquer 4 magias de Terra ou Fogo	6
69	Gema de Energia	Encantamento	Encantamento	Perm.	20	–	Encantar	11
70	Gema de Energia de Uma Só Escola	Encantamento	Encantamento	Indef.	12	–	Encantar	11
52	Geolocomoção	Comum	Terra	10 seg.	3/3#	1 seg.	4 magias com Plantas	4
51	Geovisão	Comum	Terra/Recon.	30 seg.	2/10m#	1 seg.	Moldar Terra	2
24	Gerar Odor	Área	Ar	1 hora	1	1 seg.	Eliminar Odor	2
168	Gira-Lâminas	Comum/R-Esp.	Proteção	1 min.	2/2	1 seg.	Escudo ou Girar Lâmina	1
167	Girar Lâmina	Bloqueio/R-DX	Proteção	Instant.	1	1 seg.	Aporte ou Espasmo	1
59	Golem*	Encantamento	Encantamento	Perm.	Varia	Varia	Encantar, Moldar Terra, Animar#	14
144	Golpe Distante	Comum	Deslocamento	5 seg.	3/3	3 seg.	M2, Aporte	1
37	Graça	Comum	Corpo	1 min.	4 por DX+/S	1 seg.	Inabilidade	3
141	Grande Alucinação	Comum/R-Von	Mente	1 min.	6/3	4 seg.	M2, Alucinação	8
62	Grande Desejo*	Encantamento	Encantamento	Especial	2.000	–	M3, Desejo, (DX + IQ):30+	18
34	Grande Metamorfose*	Especial	Animal	1 min.	20/H#	5 seg.	M3, Alterar Corpo, 4 Metamorfose, 10 outras magias	15
195	Granizo	Área	Clima/Água	1 min.	1/5/S#	1 seg.	Neve	7
185	Guarda-Chuva	Comum	Água	10 min.	1/1	2 seg.	Moldar Água ou Escudo	1
127	Guarda-Mágica*	Comum/R-Esp.	Meta-Magia	10 horas	Varia	Varia	Anular Magia	14
105	Guia	Informação	Recon.	Instant.	4	10 seg.	M1, IQ 12+, 2 magias Localizar	2
106	História	Informação	Recon.	Instant.	Varia	seg.=custo	Rastrear	4
106	História Antiga	Informação	Recon.	Instant.	Varia	min.=custo	História	5
70	Homúnculo	Encantamento	Encantamento	Perm.	800	–	Encantar, Transmissão de Pensamento	15
100	Hora Certa	Informação	Recon.	Instant.	1	1 seg.	–	0
102	Identificar Magia	Informação	Recon.	Instant.	2	1 seg.	Detectar Magia	1
182	Identificar Metal	Informação	Tecno.	Instant.	1	1 seg.	Localizar Terra	0
161	Identificar Planta	Informação	Planta	Instant.	2	1 seg.	Localizar Planta	1
182	Identificar Plástico	Informação	Tecno.	Instant.	1	1 seg.	Localizar Plástico	0
96	Ilusão Complexa	Área	Ilusão	1 min.	2/H	1 seg.	Som, Ilusão Simples	2
96	Ilusão Perfeita	Área	Ilusão	1 min.	3/H#	1 seg.	M1, Ilusão Complexa	3
95	Ilusão Simples	Área	Ilusão	1 min.	1/H	1 seg.	Não pode ser cego, IQ 11+	0
107	Imagens do Passado	Comum	Recon./ Luz-Trevas	1 min.	3/3#	10 seg.	M2, História, Ilusão Simples	6
172	Imitar Voz	Comum/R-HT	Som	1 min.	3/1	1 seg.	Vozes	2
190	Imunidade a Ácido	Comum	Água/Proteção	1 min.	2/H#	1 seg.	Criar Ácido	8
186	Imunidade à Água	Comum	Água/Prote.	1 min.	2/1	1 seg.	Guarda-Chuva ou Moldar Água e Destruir Água	2
90	Imunidade à Doenças	Comum	Cura/Proteção	1 hora	4/3	10 seg.	Remover Infecção ou Vigor	3
38	Imunidade à Dor	Comum	Corpo	1 min.	4/2	1 seg.	M2, Dor	3
58	Imunidade a Encantamento	Encantamento	Encantamento	Perm.	Varia	–	Qualquer Encantamento de Limitação	12
169	Imunidade à Pressão	Comum	Proteção	1 min.	Varia	1 seg.	Domo Climático	9
182	Imunidade à Radiação	Comum	Tecno./Prote.	1 min.	Varia#	1 seg.	3 magias de Radiação	7
196	Imunidade a Relâmpagos	Comum	Clima/Ar/ Proteção	1 min.	2/1	1 seg.	6 magias do Ar	6
116	Imunidade à Sujeira	Comum	Fazer-Quebrar	10 min.	2/1	2 seg.	Limpar	3
91	Imunidade a Veneno	Comum	Cura/Prote.	1 hora	4/3	10 seg.	Vigor	3
74	Imunidade ao Fogo	Comum	Fogo	1 min.	2/1#	1 seg.	Resistência ao Fogo	3
74	Imunidade ao Frio	Comum	Fogo	1 min.	2/1	1 seg.	Calor	4
173	Imunidade ao Som	Comum	Som/Prote.	1 min.	2/1	1 seg.	4 magias de Som	4
36	Inabilidade	Comum/R-HT	Corpo	1 a 5/H	1 seg.	1 seg.	Espasmos	2
134	Inépcia	Comum/R-Von	Mente	1 min.	1 por IQ-/H	1 seg.	IQ 12+	0
111	Infravisão	Comum	Luz e Trevas	1 min.	3/1	1 seg.	Visão Aguçada ou 5 magias de Luz	1
97	Iniciativa	Área	Ilusão	Indef.#	Varia	10 seg.	Auto-Suficiência, Sabedoria	9
48	Insignificância	Comum/R-Esp.	Comunicação	1 hora	4/4	10 seg.	Persuasão, Repelir	8

Pág.	Nome da Magia	Classe	Escola	Duração	Energia	Tempo de oper.	Pré-requisitos	Pontos de pré-requisitos
94	Interromper Envelhecimento*	Comum	Cura	1 mês	20	1 seg.	M2, 5 magias de Cura	8
87	Intervalo*	Área	Portal	Instant.	5	5 min.	M3, Acelerar Tempo	21
114	Invisibilidade	Comum	Luz-Trevas	1 min.	5/3	3 seg.	6 magias de Luz incl. Penumbra	6
181	Irradiar	Área	Tecno.	1 hora	1/10 rads/h/H	1 seg.	2 magias da Terra, 2 magias do Fogo	4
192	Jato Ácido	Comum	Água	1 seg.	1 a 3	1 seg.	M2, Jato de Água, Criar Ácido	10
187	Jato de Água	Comum	Água	1 seg.	1 a 3	1 seg.	Moldar Água	4
24	Jato de Ar	Comum	Ar	1 seg.	1 a 3/S	1 seg.	Moldar Ar	3
52	Jato de Areia	Comum	Terra	1 seg.	1 a 3/S	1 seg.	Criar Terra	4
73	Jato de Chamas	Comum	Fogo	1 seg.	1 a 3/S	1 seg.	Criar Fogo, Moldar Fogo	3
52	Jato de Lama	Comum	Terra/Água	1 seg.	1 a 3	1 seg.	Jato de Areia, Criar Água	8
112	Jato de Luz	Comum	Luz e Trevas	1 min.	2/1	1 seg.	Luz Constante ou Moldar Luz	2
189	Jato de Neve	Comum	Água	1 seg.	1 a 3	1 seg.	Jato de Água, Congelar	6
182	Jato de Radiação	Comum	Tecno.	1 seg.	1 a 3/S	1 seg.	Irradiar, Resistência à Radiação	8
173	Jato de Som	Comum	Som	1 seg.	1 a 4/S	1 seg.	Voz Ampliada	4
191	Jato de Vapor	Comum	Água	1 seg.	1 a 3	1 seg.	Jato de Água, Ferver Água	10
82	Jornada Rápida*	Especial	Portal/Movi.	1 min.	Varia	5 seg.	M3, Teleporte ou Viagem no Tempo	5
138	Juramento	Comum/R-Esp.	Mente	Perm.	4	1 min.	M1, Controlar Emoção	4
112	Lampejo	Comum	Luz e Trevas	Instant.	4	2 seg.	Luz Constante	2
136	Lealdade	Comum/R-Von	Mente	1 hora	2/2#	2 seg.	Bravura, 2 outras magias de Controle da Mente	3
46	Leitura da Mente	Comum/R-Von	Comunicação	1 min.	4/2	10 seg.	Perceber Verdade Compartilhar Idioma	3
45	Leitura de Sonho	Comum/R-Von	Comunicação	1 hora	2/1	10 seg.	Perceber a Verdade ou Sono	3
88	Leitura do Corpo	Inform./R-Von	Cura	Instant.	2	30 seg.	Perceber Vida ou Despertar	1
143	Levitação	Comum/R-ST ou Vontade	Deslocamento	1 min.	1 por 40kg/H#	2 seg.	Aporte	1
148	Liberdade	Comum	Mov./Proteç.	1 min.	2/ponto/S	1 seg.	3 magias de Corpo, 3 magias de Deslocamento, 2 magias de Proteção	9
159	Lich*	Encantamento	Necro./Encant.	Perm.	Varia	Varia	M3, IQ13+, Encantar, Aprisionar Alma, Zumbi	19
68	Limite	Encantamento	Encantamento	Perm.	200	–	Encantar	11
116	Limpar	Área	Fazer-Quebrar	Perm.	2	1 seg.	Restaurar	2
105	Localizadora	Informação	Recon.	Instant.	3	1 seg.	M1, IQ 12+, 2 magias Localizar	2
184	Localizar Água	Informação	Água	Instant.	2	1 seg.	–	0
77	Localizar Alimento	Informação	Alimentos	Instant.	2	1 seg.	–	0
32	Localizar Animal	Informação	Animal	Instant.	3#	1 seg.	Localizadora ou Convocar Animal e 2 magias Localizar	3
23	Localizar Ar	Informação	Ar	Instant.	1	1 seg.	–	0
179	Localizar Combustível/NT	Informação	Tecno.	Instant.	3	10 seg.	–	0
184	Localizar Costa	Informação	Água	Instant.	3	10 seg.	Localizar Água	1
179	Localizar Energia/NT	Informação	Tecno.	Instant.	3	10 seg.	–	0
72	Localizar Fogo	Informação	Fogo	Instant.	1	1 seg	–	0
102	Localizar Magia	Informação	Recon./Meta	Instant.	6	10 seg.	Detectar Magia	1
175	Localizar Máquina/NT	Informação	Tecno.	Instant.	3	10 seg.	–	0
51	Localizar Passagem	Informação	Terra	Instant.	3	10 seg.	Localizar Terra	1
161	Localizar Planta	Informação	Plantas	Instant.	2	1 seg.	–	0
182	Localizar Planta	Informação	Tecno.	Instant.	3	10 seg.	–	0
85	Localizar Portal	Informação	Portal	Instant.	3	10 seg.	M2, Localizar Magia, 1 magia de 10 escolas diferentes	10
181	Localizar Radiação	Comum	Tecno.	Instant.	3	10 seg.	Ver Radiação	1
50	Localizar Terra	Informação	Terra	Instant.	3	10 seg.	–	0
141	Loquacidade	Comum/R-Von	Mente	5 min.	2/1	1 seg.	Sugestão	6
136	Loucura	Comum/R-Von-2	Mente	1 min.	4/2	2 seg.	Amnésia ou Embriaguez	2
139	Loucura Permanente*	Comum/R-Von-2	Mente	Perm.	20	10 min.	M2, Loucura, IQ 13+	3
110	Luz	Comum	Luz-Trevas	1 min.	1/1	1 seg.	–	0
110	Luz Constante	Comum	Luz-Trevas	Varia	Varia	1 seg.	Luz	1
114	Luz Solar Constante	Área	Luz-Trevas	Varia	3	1 seg.	Luz do Sol	5
113	Luz Mágica	Comum	Luz-Trevas	1 min.	Varia	1 seg.	Visão de Magia, Luz	3
113	Luz Mágica Constante	Comum	Luz-Trevas	Varia	Varia	1 seg.	Luz Mágica, Luz Constante	5

Pág.	Nome da Magia	Classe	Escola	Duração	Energia	Tempo de oper.	Pré-requisitos	Pontos de pré-requisitos
114	Luz Solar	Área	Luz-Trevas	1 min.	2/1	1 seg.	M1, Cores, Brilho	4
164	Madeira Essencial	Comum	Planta	Perm.	8	30 seg.	6 magias de Plantas	6
123	Magia Penetrante	Comum	Meta-Magia	Varia	Varia	3 seg.	Retardo, Detectar Pontos Fracos	16
43	Magreza*	Comum/R-HT	Corpo	10 min.	6/6	3 seg.	M2, Terra para Ar, Destruir Água, 4 magias de Corpo incl. Fome	15
24	Mal Cheiro	Área	Ar	5 min.	1	1 seg.	Purificar Ar	1
129	Maldição	Comum	Meta-Magia	Especial	Varia	Varia	M2, 2 magias de 10 escolas diferentes#	20
60	Malefício *	Encantamento	Encantamento	Indef.#	250	–	Encantar, Localizadora	11
145	Manipular	Comum	Movimentação	1 min.	4/3#	3 seg.	Serralheiro	2
128	Manter Magia*	Especial	Meta-Magia	Indef.#	Varia	2 seg.#	Conexão	17
104	Mão Mágica	Comum	Recon./Mov.	1 min.	Varia	3 seg.	Manipular, Tato Remoto	4
119	Marca Mística	Comum/R-Esp.	Fazer-Quebrar	Indef.#	3	10 seg.	Tingir, Rastrear	9
144	Marcha Acelerada	Comum	Deslocamento	1 dia de marcha	4#	1 min.	M1, Apressar	1
143	Marcha Lenta	Comum/R-ST	Deslocamento	1 dia de marcha	3	1 min.	M1, Inabilidade ou Debilitar	1
194	Maré	Esp./Área	Clima/Água	1 hora	1/30	1 min.	8 magias da Água	8
150	Materializar	Especial	Necro.	1 min.	5/5	1 seg.	Convocar Espírito	2
78	Maturar	Comum	Alimentos	Perm.	1 por ½kg	10 seg.	Deteriorar ou Temperar	2
100	Medidas	Área/Inf.	Recon.	Instant.	1	1 seg.	–	0
134	Medo	Área/R-Von	Mente	10 min.	1	1 seg.	Perceber Emoção ou Empatia	0
139	Memória Falsa	Comum/R-Von	Mente	Varia	Varia	5 seg.	Amnésia, outras 6 magias de Controle da Mente	7
105	Memorizar	Comum	Recon./Mente	1 dia#	3	2 seg.	Sabedoria ou 6 magias de Reconhecimento	6
174	Mensagem	Comum/R-magia	Som/Comum.	Varia	1/15 seg.	Varia	Voz Amplificada, Localizadora	7
183	Metalovisão	Comum	Tecno./Recon.	30 seg.	2/5m/S	1 seg.	Moldar Metal	3
34	Metamorfose Parcial*	Comum/R-Von	Animal	1 hora	Varia	10 seg.	M3, Metamorfosear Outros, Alterar Corpo	12
33	Metamorfose Permanente*	Comum	Animais	Indef.	Varia	1 min.	M3, Metamorfose	7
32	Metamorfose*	Especial	Animais	1 hora	Varia	3 seg.	M1, 6 outras magias	6
33	Metamorfosear Outros*	Esp./R-Von	Animal	1 hora	30 seg.	30 seg.	M2, Metamorfose para aquela forma	7
65	Mira Rápida	Encantamento	Encantamento	Perm.	Varia	–	Encantar, Graça	14
185	Moldar Água	Comum	Água	1 min.	1/1#	2 seg.	Criar Água	3
24	Moldar Ar	Comum	Ar	1 min.	1 a 10#	1 seg.	Criar Ar	2
72	Moldar Fogo	Área	Fogo	1 min.	2/H	1 seg.	Atear Fogo	1
111	Moldar Luz	Comum	Luz e Trevas	1 min.	2/2	1 seg.	Luz	1
182	Moldar Metal	Comum	Tecno.	1 min.	6/H#	1 seg.	M1, Moldar Terra ou 6 magias Tecnológicas	2
161	Moldar Planta	Comum	Plantas	1 min.	3/1#	10 seg.	Identificar Planta	2
183	Moldar Plástico	Comum	Tecno.	1 min.	6/3	1 seg	M1, Moldar Planta ou 6 magias Tecnológicas	3
50	Moldar Terra	Comum	Terra	1 min.	1/m³/h	1 seg.	Localizar Terra	1
113	Moldar Trevas	Área	Luz e Trevas	1 min.	2/S#	1 seg.	Trevas	3
76	Morte Ardente*	Corpo/R-HT	Fogo/Necro.	1 seg.	3/2	3 seg.	M2, Calor, Enjoo,	10
154	Morte Putrefata*	Comum/R-HT	Necro.	1 seg.	3/2	3 seg.	M2, Enjoo, Pestilência	9
170	Muralha de Foça	Comum	Proteção	10 min.	2/metro/S	1 seg.	Domo de Força	11
113	Muralha de Luz	Área	Luz-Trevas	1 min.	1 a 3/S	1 seg.	Luz Constante	2
197	Muralha de Relâmpagos	Comum	Clima/Ar	1 min.	2 a 6/S	1 seg.	Relâmpago	7
172	Muralha de Silêncio	Área	Som	1 min.	2/1	1 seg.	Silêncio	2
25	Muralha de Vento	Área	Ar	1 min.	2/H	Instant.#	Moldar Ar	3
103	Muralha de Vidro	Comum	Recon.	1 min.	4/2	1 seg.	5 magias de Reconhecimento ou Geovisão	3
124	Muralha Mágica	Comum/R-magia	Meta-Magia	1 min.	2/2#	1 seg.	Escudo Antimagia	9
163	Murchar Planta	Área/R-HT	Planta	Perm.	2	10 seg.	Secar Planta	5
170	Muralha Absoluta	Comum	Proteção	1 min.	4/metro/S	1 seg.	Domo Absoluto, Muralha Mágica	16
147	Nadar	Comum	Água/Mov.	1 min.	6/3	3 seg.	Moldar Água, Levitação	6
104	Nariz Mágico	Comum	Recon./Alim.	1 min.	3/2	2 seg.	Aporte, Paladar Remoto	3
38	Nausear	Comum/R-HT	Corpo	10 seg.	2/S	1 seg.	2 magias de Corpo incl. Perfume	5

Pág.	*Nome da Magia*	*Classe*	*Escola*	*Duração*	*Energia*	*Tempo de oper.*	*Pré-requisitos*	*Pontos de pré-requisitos*
38	Nausear	Comum/R-HT	Corpo	10 seg.	2/S	1 seg.	2 magias de Corpo incl. Perfume	5
168	Neblina Mística	Área	Proteção	10 horas	1/S	5 min.	M1 e Sentinela ou Escudo	1
92	Neutralização Instantânea de Veneno	Comum	Cura	Instant.	8	1 seg.	M2, Neutralizar Veneno	2
92	Neutralizar Veneno	Comum	Cura	Perm.	5	30 seg.	Curar Doenças ou M3 e Testar Alimento	1
195	Neve	Área	Clima/Ar/ Água	1 hora	1/15$	1 seg.	Nuvens, Geada	6
193	Nevoeiro	Área	Clima/Água	1 min.	2/H	1 seg.	Moldar Água	4
117	Nó	Comum	Fazer-Quebrar	Indef.#	2	3 seg.	Endurecer	10
75	Nuvem de Chamas	Área	Fogo	10 seg.	1 a 5/S	1 a 5 seg.	Moldar Ar, Bola de Fogo	7
196	Nuvem de Faíscas	Área	Clima/Ar	10 seg.	1 a 5/S	1 a 5 seg.	Moldar Ar, Relâmpago	7
162	Nuvem de Pólen	Área/R-HT	Plantas	5 min.#	1	1 seg.	Moldar Planta	3
194	Nuvens	Área	Clima/Ar	1/20/S	10 seg.	10 seg.	2 magias de Água, 2 magias de Ar	4
144	Objeto Dançante	Comum	Deslocamento	1 hora	4/2	10 seg.	M2, Aporte	1
162	Ocultar	Área	Planta	1 min.	Varia#	4 seg.	Crescimento de Plantas	4
123	Ocultar Informação	Comum/R-Esp.	Meta-Magia	10 horas	4/2	10 seg.	M2, Perceber Observação, Ilusão Simples	3
122	Ocultar magia	Comum	Meta-Magia	10 hora	1 a 5/S#	3 seg.	Detectar Magia	1
198	Olhar de Relâmpago*	Comum	Clima/Ar	1 seg.	1 a 4	2 seg.	Relâmpago, Imunidade a Relâmpagos	8
104	Olho Mágico	Comum	Recon.	1 min.	4/2	2 seg.	Aporte, Visão Aguçada	2
104	Olho Mágico Invisível	Comum	Recon.	1 min.	5/3	4 seg.	Olho Mágico, Invisibilidade	8
111	Olhos do Falcão	Comum	Luz-Trevas	1 min.	2/nível/H#	2 seg.	Visão Aguçada ou 5 magias de Luz; não pode ter Cegueira e Disopia	1
194	Ondas	Especial; Área	Clima/Água	1 hora	1/30	1 min.	Moldar Água	4
101	Orientação	Informação	Recon.	Instant.	2	1 seg.	M1	0
174	Ouvido Mágico	Comum	Som	1 min.	4/3	2 seg.	Aporte, Audição Remota	6
174	Ouvido Mágico Invisível	Comum	Som	1 min.	5/3	4 seg.	Ouvido Mágico, Invisibilidade	12
77	Paladar Remoto	Comum	Alim./Recon.	1 min.	3/1	3 seg.	M1, sem Anosmia, Localizar Alimento, Localizar Ar	1
176	Pane	Comum/R/-HT	Tecno.	Instant.	3	1 seg.	Controlar Máquina	12
134	Pânico	Área/R-Von	Mente	1 min.	4/2	1 seg.	Medo	1
40	Paralisar Membros	Corpo/R-HT	Corpo	1 min.	3	1 seg.	M1, 5 magias do Corpo inc. Inabilidade	5
40	Paralisia Total	Corpo/R-HT	Corpo	1 min.	5	1 seg.	Paralisar Membross	6
49	Passageiro da Alma	Comum/R-Von	Comunicação	1 min.	5/2	3 seg.	Leitura da Mente	4
31	Passageiro Interno	Comum	Animal	1 min.	4/1	3 seg.	2 magias Controlar#	3
145	Passo Leve	Comum	Deslocamento	10 min.	4/1#	1 seg.	Aporte, Moldar Terra	3
71	Pedra da Alma*	Encantamento	Encantamento	Perm.	500	–	M3, encantar, Aprisionar Alma	19
70	Pedra de Mana*	Encantamento	Encantamento	Indef.	5	–	Encantar	11
60	Pedra Mágica	Encantamento	Encantamento	Varia	20×custo da magia	–	Encantar, Retardar	16
53	Pedra para Carne	Comum	Terra	Instant.	10	5 seg.	M2, Pedra para Terra, Carne para Pedra	5
51	Pedra para Terra	Comum	Terra	Perm.	6/m³	1 seg.	Terra para Pedra ou 4 magias da Terra	3
163	Pegadas Falsas	Comum/R-Von	Planta	1 min.	2/1	1 seg.	Moldar Planta, Moldar Terra	5
124	Pentagrama	Especial	Meta-Magia	Perm.	1/30cm²#	1/30cm²#	Magia Escudo	9
113	Penumbra	Comum	Luz e Trevas	1 min.	1 a 5/S	2 seg.	Trevas ou Escuridão	3
58	Pequeno Desejo*	Encantamento	Encantamento	Especial	180	–	Encantar	11
45	Perceber a Verdade	Inf./R-Von	Comunicação	Instant.	2	1 seg.	Perceber Emoção	2
45	Perceber Emoção	Comum	Comunicação	Instant.	2	1 seg.	Perceber Inimigo	1
149	Perceber Espírito	Inf./Área	Necro.	Instant.	1#	1 seg.	Visão da Morte, ou Perceber Vida e M1	1
44	Perceber Inimigo	Inf./Área	Comunicação	Instant.	2#	1 seg.	–	0
102	Perceber Magia	Informação	Recon.	1 min.	3/2	1 sec.	Detectar Magia	1
101	Perceber Mana	Informação	Recon.	Instant.	3	5 seg.	Detectar Magia	1
167	Perceber Observação	Área	Proteção	1 hora	1/H#	5 seg.	Perceber Perigo ou Resguardar	1
166	Perceber Perigo	Informação	Proteção	Instant.	3	1 seg.	Perceber Inimigo ou Noção de Perigo	0

Pág.	*Nome da Magia*	*Classe*	*Escola*	*Duração*	*Energia*	*Tempo de oper.*	*Pré-requisitos*	*Pontos de pré-requisitos*
163	Perceber Planta	Comum/R-Esconder Rastros	Planta	1 min.	3/2	1 seg.	Alarme Florestal, Ocultar Rastros	5
45	Perceber Vida	Inf./Área	Comunicação	Instant.	1#	1 seg.	–	0
35	Perfume	Comum/R-HT	Corpo	10 min.	2/1	1 seg.	Odor	3
57	Pergaminho Mágico	Encantamento	Encantamento	Varia	Especial	dias=custo	M1, 1 idioma com Sotaque	0
45	Persuasão	Comum/R-Von	Comunicação	1 min.	2×bônus#	1 seg.	Perceber Emoção	2
36	Pés Plantados	Comum/R-ST	Corpo	1 min.#	3	1 seg.	Estorvar	2
140	Pesadelo	Comum/R-Von	Mente	1 hora	6	1 min.	M2, Visão da Morte, Medo, Sono	5
154	Pestilência	Comum	Necro.	Perm.	6	30 seg.	M1, Roubar Vitalidade, Deteriorar	7
52	Petrificação Parcial*	Comum/R-HT	Terra	Perm.	12	3 seg.	M2, Carne para Pedra	4
183	Plastivisão	Comum	Tecno./Recon.	30 seg.	2/5m/S	1 seg.	Moldar Plástico	4
144	Poltergeist	Projétil/R-HT	Deslocamento	Instant.	1 ou 2#	1 seg.	Aporte	1
32	Possessão de Animais	Comum/R-Von	Animal	1 min.	6/2	5 seg.	Passageiro Interno ou Possessão	4
32	Possessão Permanente de Animais*	Comum/R-Von	Animal	Indef.	20	1 min.	M2, Possessão de Animais	7
178	Possessão Permanente de Máquina	Comum/R-Von	Tecno.	Indef.#	30	5 min.	M3, Possuir Máquina	17
49	Possessão Permanente*	Comum/R-Von	Comunicação	Indef.	30	5 min.	M3, Possessão	6
178	Possuir Máquina/NT	Comum/R-Von	Tecno.	1 min.	6,2	30 seg.	Controlar Máquina, Passageiro Interno ou Passageiro da Alma	16
65	Precisão	Encantamento	Encantamento	Perm.	Varia	–	Encantar e 5 magias de Ar	15
106	Pré-História	Informação	Recon.	Instant.	Varia	hora=custo	História Antiga	6
39	Prender a Respiração	Comum	Corpo	1 min.	4/2	1 seg.	M1, Vigor	3
158	Prender Espírito	Comum/R-Von	Necro.	Perm.	Varia	5 min.	Comandar Espírito, Aprisionar Alma	12
78	Preparar Carne de Caça	Comum	Alimento	Perm.	2	10 seg.	Purificar Alimento	3
48	Presença	Comum/R-Esp.	Comunicação	1 hora	4/4	10 seg.	Persuasão, Atrair	8
79	Preservar Alimento	Comum	Alimento	1 semana	Especial	1 seg.	Deteriorar	2
179	Preservar Combustível/NT	Comum	Tecno.	1 semana	4/½kg/H	1 seg.	Testar Combustível	1
51	Prever Movimento da Terra	Informação	Terra	Instant.	2 por dia#	Varia	4 magias da Terra	4
193	Prever o Tempo	Informação	Clima/Ar	Instant.	Varia	5 seg.#	4 magias do Ar	4
105	Projeção da Mente	Comum	Recon.	1 min.	4/2	3 seg.	Perceber Espírito, 4 magias de Reconhecimento	6
46	Projeção de Sonho	Comum	Comunic./Mente	1 min.	3/3	1 min.	Transmissão de Sonho	4
186	Projéteis Congelantes	Comum	Água	1 min.	4/2	3 seg.	Arma Congelante	4
198	Projéteis de Relâmpago	Comum	Clima/Ar	1 min.	4/2#	3 seg.	Arma de Relâmpago	8
75	Projéteis Flamejantes	Comum	Fogo	1 min.	4/2#	3 seg.	Arma Flamejante	5
52	Projétil de Pedra	Projétil	Terra	Instant.	1 a AM	1 a 3 seg.	Criar Terra	4
133	Prontidão*	Comum	Mente	10 min.	2 a 10/H	1 seg.	Qualquer 2 de magia Aguçada	2
122	Proteção	Bloq./R-magia	Meta-Magia	Instant.	2 ou 3#	nenhum	M1	0
122	Proteção Total	Bloq./R-magia	Meta-Magia	Instant.	1 por alvo#	nenhum	M2, Proteção	1
32	Proteger animal	Área	Anim./Prote.	1 min.	1/S	1 min.	Armadura, Sentinela, 3 magias com Animais	7
40	Provocar Dormência	Comum/R-HT	Corpo	10 seg.	3/1	1 seg.	Imunidade à Dor	4
41	Provocar Esterilidade	Comum/R-HT	Corpo/Necro.	Perm.	5	30 seg.	M1, Roubar Vitalidade, Deteriorar	7
65	Pujança	Encantamento	Encantamento	Perm.	Varia	–	Encantar, 5 magias da Terra	15
184	Purificar Água	Especial	Água	Perm.	1/4 litros	5-10 seg./4 litros#	Localizar Água	1
78	Purificar Alimento	Comum	Alimento	Perm.	1 por ½kg	1 seg.	Deteriorar	2
23	Purificar Ar	Área	Ar	Instant.	1	1 seg.	–	0
179	Purificar Combustível	Comum	Tecno.	Instant.	1#	1 seg.	Purificar Água ou Deteriorar	2
54	Purificar Terra	Área	Terra/Plantas	Perm.	2#	30 seg.	Criar Terra, Crescimento de Plantas	8
146	Puxar	Comum	Deslocamento	1 min.	½ ST/S	5 seg.	M2, 4 magias de Deslocamento incl. Levitação	4
144	Queda Lenta	Comum	Deslocamento	1 min.	1/25kg/H	1 seg.	Aporte	1
172	Quietude	Comum/R-Von	Som	10 seg.#	2/1	2 seg.	Silêncio	2
181	Rádio-Audição	Comum	Tecno.	1 min.	2/1	1 seg.	Audição Aguçada	1
114	Raio Solar	Projétil	Luz-Trevas	Instant.	1 a AM#	1 a 3 seg.	6 magias de Luz incl. Luz Solar	6

Pág.	*Nome da Magia*	*Classe*	*Escola*	*Duração*	*Energia*	*Tempo de oper.*	*Pré-requisitos*	*Pontos de pré-requisitos*
106	Rastrear	Comum	Recon.	1 hora	3/1	1 min.	Localizadora	3
84	Rastrear Teleporte	Inf./R-magia	Portal/Mov.	Instant.	3	1 seg.	Teleporte, Viagem no Tempo, ou Transferir de Plano	5
126	Recarregar Gema de Energia*	Comum	Meta-Magia	Perm.	3/ponto	10 min.	M3, Gema de Energia, Emprestar Energia	12
106	Reconstruir Magia	Informação	Recon.	Instant.	3#	10 seg.	M2, História, Identificar Magia	7
177	Reconstruir/NT	Comum	Tecno./ Fazer-Quebrar	Perm.	Varia	Varia	M3, Consertar, Criar Objeto, 3 magias de cada elemento#	22
106	Recordar	Comum	Recon./Mente	1 dia#	4	10 seg.	M2, Memorizar, Sabedoria	8
107	Recordar Caminho	Comum	Recon.	1 hora	3/1	10 seg.	Orientação, Memorizar	8
89	Recuperar Energia	Especial	Cura	Especial	nenhum	Especial	M1, Emprestar Energia	1
143	Reduzir Carga	Comum	Deslocamento	10 min.	3 ou 5/H#	3 seg.	Aporte	1
67	Reduzir o Peso	Encantamento	Encantamento	Perm.	Varia	–	Encantar	11
122	Refletir	Bloq./R-Magia	Meta-Magia	Instant.	4 ou 6#	nenhum	Proteção	1
39	Reflexos	Comum	Corpo	1 min.	5/3	1 seg.	Graça, Apressar	5
195	Refrescar	Área	Clima/Ar	1 hora	1/10/S	1 min.#	Frio, 4 magias de Ar	9
93	Regeneração Instantânea*	Comum	Cura	Perm.	80	Especial	M3, Regeneração	6
93	Regeneração*	Comum	Cura	Perm.	20	Especial#	M2, Restauração	5
163	Rejuvenescer Planta	Comum	Planta	Perm.	3	1 seg.	M1, Crescimento de Plantas	4
94	Rejuvenescer*	Comum	Cura	Especial	100	1 seg.	M3, Interromper Envelhecimento	9
196	Relâmpago	Projétil	Clima/Ar	Instant.	1 a AM#	1 a 3 seg.	M1, 6 magias do Ar	6
196	Relâmpago Explosivo	Projétil	Clima/Ar	Instant.	2 a 2×AM#	1 a 3 seg.	Relâmpago	7
116	Remendar	Comum	Fazer-Quebrar	10 min.	1 por 5kg/H	4 seg./5kg	Enfraquecer, Restaurar	8
117	Remodelar	Comum	Fazer-Quebrar	1 min.	6/3	10 seg.	M1, Enfraquecer, Moldar Terra ou Moldar Planta	8
127	Remover Aura	Comum/R-Von#	Meta-Magia	Perm.	5	10 seg.	Anular Magia, Aura	14
58	Remover Encantamento	Encantamento	Encantamento	Perm.	100#	Varia	Encantar	11
90	Remover Infecção	Área	Cura	Instant.	3	2 seg.	Deteriorar, Limpar ou Curar Doenças	2
126	Remover Maldição	Comum/R-magia	Meta-Magia	Instant.	20	1 hora	M2, Suspender Maldição ou 1 magia de cada uma das 15 escolas	13
113	Remover Reflexo	Comum/R-Von	Luz e Trevas	1 min.	2/1	1 seg.	Remover Sombra	2
110	Remover Sombra	Comum/R-Von	Luz e Trevas	1 min.	2/1	1 seg.	Luz	1
140	Repelir	Área	Mente	1 hora	3/3	1 min.	Esconder, Medo, Amnésia	4
147	Repelir	Comum	Deslocamento	1 min.	½ ST/S	5 seg.	M2, 4 magias de Deslocamento incl. Levitação	4
31	Repelir Animais	Área/R-HT	Animal	1 hora	Varia	10 seg.	1 magia de Controle#	2
158	Repelir Espíritos	Área/R-Von	Necro.	1 hora	4/H	10 seg.	Expulsar, Afugentar Espírito	14
31	Repelir Híbridos*	Área/R-HT	Animal	1 hora	6/3	10 seg.	Controlar Híbrido	4
121	Resguardar	Comum	Meta-Magia	10 horas	3/1	5 seg.	M1	0
122	Resguardar Área	Área	Meta-Magia	10 horas	3/2	seg=custo	Resguardar	1
118	Resistência a Choques	Comum	Fazer-Quebrar	1 hora	3/3	1 seg.	Consertar, Fragmentar	10
123	Resistência à Magia	Comum/ R-Von+AM	Meta-Magia	1 min.	1 a 5/S#	3 seg.	M1, 1 magia de 7 escolas diferentes	7
73	Resistência ao Fogo	Área	Fogo	1 dia	3#	5 min.	Extinguir Fogo	2
189	Respirar Água	Comum	Água/Ar	1 min.	4/2	1 seg.	Criar Ar, Destruir Água	6
26	Respirar Ar	Comum	Ar/Água	1 min.	4/2	1 seg.	Criar Água, Destruir Ar	6
94	Ressurreição*	Comum	Cura/Necro.	Perm.	300	2 horas	Regeneração Instantânea, Convocar Espírito	9
93	Restauração Instantânea*	Comum	Cura	Perm.	50	Especial	M2, Restauração	5
93	Restauração*	Comum	Cura	Perm.	15	1 min.#	Cura Profunda, ou quaisquer 2 de Aliviar Paralisia e as magias de Restaurar	4
116	Restaurar	Comum	Fazer-Quebrar	10 min.	2/1	3 seg.	Detectar Pontos Fracos ou Ilusão Simples	1
92	Restaurar Audição	Comum	Cura	1 hora	Varia	5 seg.	Cura Superficial, Audição Aguçada ou Ensurdecer	4
93	Restaurar Fala	Comum	Cura	1 hora	5/3	5 seg.	Cura Superficial, Voz Amplificada ou Emudecer	6
127	Restaurar Mana*	Área	Meta-Magia	Perm.	10	1 hora	Anular Magia, Suspender Mana	14

Pág.	Nome da Magia	Classe	Escola	Duração	Energia	Tempo de oper.	Pré-requisitos	Pontos de pré-requisitos
92	Restaurar Memória	Comum	Cura	Perm.	3	10 seg.	Despertar, IQ 11+	3
92	Restaurar Visão	Comum	Cura	1 hora	Varia	5 seg.	Cura Superficial, Visão Aguçada ou Cegar	4
145	Retardar	Comum/R-HT	Deslocamento	10 seg.	5/4	3 seg.	M1, Apressar, Estorvar	2
153	Retardar Cura	Comum/R-HT	Necro.	1 dia	1 a 5/S	10 seg.	M1, Fragilidade, Roubar Vitalidade	6
73	Retardar Fogo	Comum	Fogo	1 min.	Varia	1 seg.	Extinguir Fogo	2
173	Retardar Mensagem	Área	Som	Indef.#	3#	4 seg.	M1, Vozes, Perceber Vida	3
86	Retardar Tempo	Área/R-Esp.	Portal	1 min.	Varia	2 seg.	M2, IQ 13+, 2 magias de 10 escolas diferentes	20
130	Retardo	Comum	Meta-Magia	2 horas	3/3	10 seg.	M3, 15 magias	15
143	Reter	Bloqueio	Deslocamento	Instant.	1/m#	1 seg.	Aporte	1
47	Regressão	Comum/R-Von	Comunicação	1 seg.	5	10 seg.	Sonda Mental, Transmissão de Pen-samento	6
134	Retrovisão	Comum	Mente	1 min.	3/1	1 seg.	Prontidão	3
176	Revelar Função/NT	Inf./R-magia	Tecno.	Instant.	8	10 min.	Localizar Máquina	1
101	Revelar Posição	Informação	Recon.	Instant.	1	1 seg.	Medidas	1
168	Reverter Projéteis	Comum	Proteção	1 min.	7/3	1 seg.	Escudo Anti-Projétil	2
167	Robustez	Bloqueio	Proteção	Instant.	1/RD+#	1 seg.	Bloqueio	1
158	Roubar Atributo*	Comum/R-Esp.	Necro.	1 dia	Varia	1 min.	Varia	Varia
159	Roubar Beleza*	Comum	Necro.	24 horas	Varia	30 seg.	M3, Alterar Feições, Roubar Vitalidade	15
150	Roubar Energia	Comum	Necro.	Perm.	Nenhum#	1 min/3 PF-#	Cura Superficial	3
180	Roubar Energia/NT*	Comum	Tecno.	1 min.	0#	1 seg.	M2, Cura Superficial, Conduzir Energia	5
158	Roubar Juventude*	Comum/R-HT	Necro.	Perm.	10 a 30	1 hora	Rejuvenescer, Envelhecer, Roubar Vitalidade	13
127	Roubar Magia*	Comum/R-Esp.	Meta-Magia	Perm.	Varia	5 seg.	Emprestar Magia, Proteção Total	13
158	Roubar Perícia*	Comum/R-Von	Necro.	24 horas	Varia	1 min.	M3, Compartilhar Perícia	9
150	Roubar Vitalidade	Comum	Necro.	Perm.	Nenhum#	1 min./3 HP-#	Roubar Energia	4
137	Rouxinol	Área	Proteção	10 horas	2/2	1 seg.	Perceber Perigo	1
135	Sabedoria	Comum	Mente	1 min.	4 por IQ+/S	1 seg.	6 outras magias da Mente	6
63	Sacar Rápido	Encantamento	Encantamento	Perm.	300/½kg#	–	Encantar, Aporte	11
143	Saltar	Comum	Deslocamento	1 min.	1 a 3	1 seg.	Aporte	1
148	Saltar Nuvens*	Regular	Mov./Clima	1 sec./ 160km#	7	1 seg.	M2, Saltar, Andar nas Nuvens	12
86	Santuário*	Especial	Portal	1 hora	5/S	10 seg.	Esconder Objeto	21
186	Sapatos de Neve	Comum	Água	1 min.	2/1	2 seg.	Moldar Água	4
188	Secar Nascente	Comum	Água	Perm.	Varia#	1 min.	Destruir Água, Moldar Terra	6
162	Secar Plantas	Área	Planta	1 plant./ estação	1	5 min.	Crescimento de Plantas	4
38	Sede	Comum/R-HT	Corpo/Alim.	Instant.	5	10 seg.	M1, Debilitar, Destruir Água	5
68	Senha	Encantamento	Encantamento	Perm.	400#	–	Encantar	11
39	Sensibilizar	Comum/R-HT	Corpo	1 min.	3/2	1 seg.	M1, Atordoamento	4
133	Sentidos Aguçados	Comum	Mente	30 min.	1 por +/H#	1 seg.	–	0
167	Sentinela	Área	Proteção	10 horas	1/1	10 seg.	Perceber Perigo	1
143	Serralheiro	Comum	Deslocamento	1 min.	2/2	1 seg.	Aporte	1
171	Silêncio	Área	Som	1 min.	2/1	1 seg.	Som	1
61	Simulacro*	Encantamento	Encantamento	Perm.#	2×golem	–	M3, Golem, Ilusão Perfeita, Disfarce Ilusório	18
69	Sintonizar	Encantamento	Encantamento	Perm.	100	–	Eliminar	12
151	Solidificar	Especial	Necro.	1 min.	50/10	1 seg.	Materializar	3
171	Som	Comum	Som	Varia	Varia	1 seg.	–	0
169	Sombrear	Comum	Proteção	1 hora	1/H	10 seg.	Luz Constante ou Escudo	1
46	Sonda Mental*	Comum/R-Von	Comunicação	1 min.	6/3	1 min.	Leitura Mental	4
135	Sono	Comum/R-HT	Mente	Instant.	4	3 seg.	Torpor	2
137	Sono Coletivo	Área/R-HT	Mente	Instant.	3#	seg.=custo	Sono, IQ 13+	3
94	Sono Curativo	Comum/R-#	Cura	8 horas#	6 ou 10	30 seg.	M2, Sono, Cura Superficial	6
138	Sono Tranquilo	Comum/R-Esp.	Mente	8 horas	4	30 seg.	Sono, Silêncio	5
192	Sopro Congelante*	Comum	Água	1 seg.	1 a 4	2 seg	M1, Jato de Neve, Imunidade ao Frio	12
192	Sopro de Ácido*	Comum	Água	1 seg.	1 a 4	2 seg.	M3, Jato Ácido, Imunidade ao Ácido	12

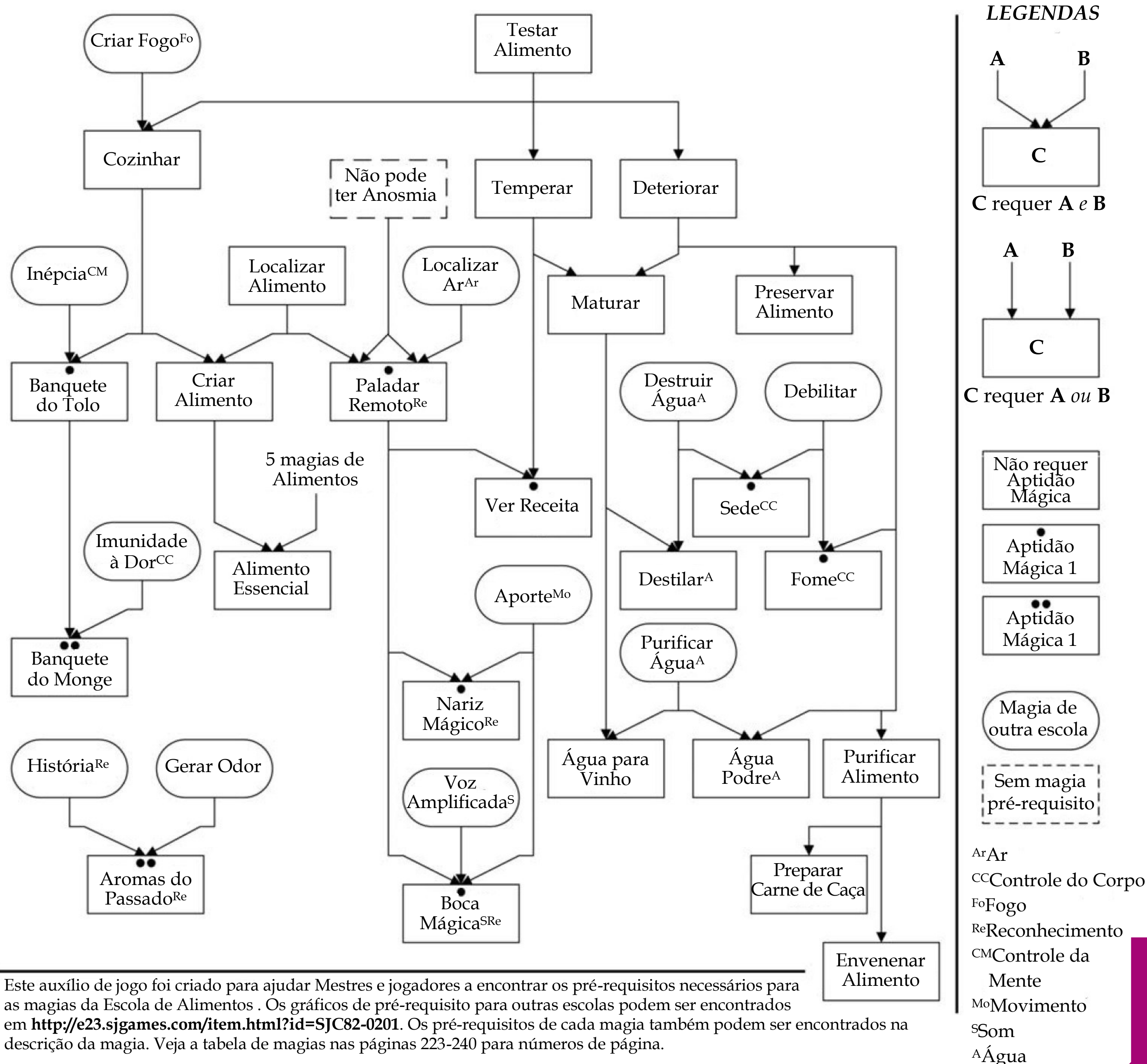
Pág.	Nome da Magia	Classe	Escola	Duração	Energia	Tempo de oper.	Pré-requisitos	Pontos de pré-requisitos
76	Sopro de Fogo*	Comum	Fogo	1 seg.	1 a 4	2 seg.	M1, Jato de Chamas, Imunidade ao Fogo	7
182	Sopro de Radiação*	Comum	Tecno.	1 seg.	1 a 4	2 seg.	M2, Jato de Radiação	9
192	Sopro de Vapor	Comum	Água	1 seg.	1 a 4	2 seg.	M1, Jato de Vapor, Imunidade ao Fogo	14
187	Sorvedouro	Área	Clima	1 min#	2/H	Varia	Moldar Água	4
53	Soterramento	Comum/R-HT	Terra	Perm.	10#	3 seg.	M2, 5 magias de Terra	5
139	Subjugar	Comum/R-Von	Mente	1 min.	6/3	3 seg.	M1, Lealdade	8
40	Sufocar	Comum/R-HT	Corpo	30 seg.	4	1 seg.	M1, 5 magias de Corpo incl. Espasmo	5
140	Sugestão	Comum/R-Von	Mente	10 min.	4/3	10 seg.	Controlar Emoções, Amnésia	5
141	Sugestão Coletiva	Área/R-Von	Mente	10 min.	4/2#	seg.=custo	Sugestão	6
130	Suspender Aptidão Mágica*	Comum/ R-Von+AM	Meta-Magia	1 hora	12/12#	10 seg.	M2, 2 magias de 10 escolas diferentes#	20
58	Suspender Encantamento	Encantamento	Encantamento	1 hora	25#	1 seg.	Encantar	11
123	Suspender Magia	Área/R-magia	Meta-Magia	1 min.	3/2	seg.=custo	Suspender Mágica, 8 outras magias	9
121	Suspender Mágica	Comum/R-magia	Meta-Magia	1 min.	Varia	1 seg.	M1	0
125	Suspender Maldição	Comum/R-magia	Meta-Magia	10 min.	10/10	1 min.	M1, 1 magia de 12 escolas diferentes	12
125	Suspender Mana*	Área	Meta-Magia	Varia	5	10 min.	Suspender Magia, 1 magia de 10 escolas diferentes	11
86	Suspender Tempo*	Área/R-Espág.	Portal	1 dia	5/5	5 min.	M3, Retardar Tempo	21
58	Talismã	Encantamento	Encantamento	Perm.	Varia	–	Encantar, magia oposta	Varia
146	Tapete Voador*	Comum	Deslocamento	10 min.	1/30cm²/H	5 seg.	Voo, ou M2 e Andar no Ar	3
100	Tato Remoto	Comum	Recon.	1 min.	3/1	3 seg.	M1	0
32	Teia de Aranha	Projétil	Animal	1 min.	1/5m#	1 seg.	M1, 2 magias com Animais	2
128	Telemágica*	Especial	Meta-Magia	1 min.	Varia	1 min.	M3, Teleporte, OlhoMágico, 1 magia de 10 escolas diferentes	14
47	Telepatia*	Comum	Comunicação	1 min.	4/4#	4 seg.	Transmissão de Pensamento	5
147	Teleportar Outros*	Comum/ R-Von+1	Mov. Portal	Instante	Varia	1 seg.	M3. Teleporte	5
147	Teleporte*	Especial	Mov./Portal	Instant.	Varia	1 seg.	Voo do Falcão ou IQ 13+ e 1 magia de 10 escolas diferentes	4
77	Temperar	Comum	Alimentos	Perm.	2/refeição	10 seg.	Testar Alimento	1
195	Tempestade	Área	Clima/Ar/ água	1 hora	1/50/S	1 min.	Chuva, Granizo	10
27	Tempestade de Areia	Área	Ar/Terra	1 min.#	3/H	Instant.#	Tufão, Criar Terra	8
197	Tempestade de Faíscas	Área	Clima/Ar	1 min.#	2, 4 ou 6/H	Instant.#	Tufão, Relâmpago	7
74	Tepidez	Comum	Fogo/Prot.	1 hora	2/1	10 seg.	Calor	4
53	Terra Essencial	Comum	Terra	Perm.	8	30 seg.	6 magias da Terra	6
52	Terra para Água	Comum	Terra/Água	Perm.	1/1m³	1 seg.	M1, Criar Água, Moldar Terra	5
25	Terra para Ar	Comum	Ar/Terra	Perm.	5/1m³	2 seg.	Criar Ar, Moldar Terra	4
51	Terra para Pedra	Comum	Terra	Perm.	3/1m³	1 seg.	M1, Moldar Terra	2
54	Terremoto	Área	Terra	1 min.	2/S	30 seg.	M2, 6 magias de Terra incl. Geovisão	6
134	Terror	Área/R-Von	Mente	Instant.	4	1 seg.	Medo	1
77	Testar Alimento	Informação	Alimento	Instant.	1 a 3#	1 seg.	–	0
101	Testar Carga	Área/Inf.	Recon.	Instant.	2#	1 seg.	Medias	1
179	Testar Combustível/ NT	Informação	Tecno.	Instant.	Varia	1 seg.	–	0
116	Tingir	Comum	Fazer-Quebrar	2d dias	Varia	3 seg.	Restaurar, Cores	4
35	Toque	Comum	Corpo	Instant.	1	1 seg.	–	0
76	Toque Ardente	Corpo a Corpo	Fogo	Instant.	1 a 3	1 seg.	M2, 6 magias de Fogo incl. Calor	6
196	Toque Chocante	Corpo a Corpo	Clima/Ar	Instant.	1 a 3	1 seg.	Relâmpago	7
188	Toque Congelante	Corpo a Corpo	Água	Perm.	2#	1 seg.	M1, 4 magias de Água	4
41	Toque Mortal	Corpo a Corpo	Corpo	Instant.	1 a 3	1 seg.	Atrofiar Membro	7
134	Torpor	Comum/R-HT	Mente	1 min.	3/2	1 seg.	Inépcia	1
137	Torpor Coletivo	Área/R-HT	Mente	Instant.	2/1#	seg.=custo	Torpor, IQ 13+	2
36	Trança-Pés	Comum/R-DX	Corpo	Instant.	2	1 seg	Inabilidade	3
83	Transferir de Plano*	Especial	Portal	Instant.	20	5 seg.	Convocação Extradimensional	11

Pág.	Nome da Magia	Classe	Escola	Duração	Energia	Tempo de oper.	Pré-requisitos	Pontos de pré-requisitos
83	Transferir Outros de Plano*	Comum/Von+1	Portal	Instant.	20	5 seg.	M3, Transferir de Plano	12
43	Transformar Corpo	Especial	Corpo	1 hora	Varia	1 min.	3 formas de Metamorfose, Alterar Corpo	13
120	Transformar Objeto*	Comum/R-Esp.	Fazer-Quebrar	1 hora	Varia	Varia	M2, Remodelar, 4 magias Criar	13
43	Transformar Outros	Esp./R-Von	Corpo	1 hora	Varia	2 min.	Metamorfosear Outro, Transformar Corpo#	15
148	Translocação	Bloqueio	Movim./Portal	Instant.	2	1 seg.	Teleporte	5
81	Translocação no Tempo	Bloqueio	Portal	Instant.	1/seg.#	1 seg.	Viagem no Tempo	6
81	Translocação no Tempo de Outros*	Bloqueio	Portal	Instant.	1/seg.#	1 seg.	Translocação no Tempo	7
148	Translocar Outro*	Bloqueio	Movim./Portal	Instant.	2	1 seg.	Translocação	6
45	Transmissão de Sonho	Comum/R-Von	Com../Mente	1 hora	3	1 min.	Leitura de Sonho ou Sono	3
47	Transmissão Mental	Comum	Comunicação	1 min.	4/4	4 seg.	Leitura Mental	4
43	Transmogrificação	Comum/R-Von	Corpo	1 hora	20/20	2 min.	M3, Transformar Objeto, Carne para Pedra	30
119	Transparência	Comum	Fazer-Quebrar	1 min.	4/2	10 seg.	Tingir, Pedra para Terra	9
81	Transportar Outros no Tempo*	Comum/ R-Von+1	Portal	Instant.	Varia	1 seg.	Viagem no Tempo	6
166	Trava Mágica	Comum	Proteção	6 horas	3/2	4 seg.	M1	0
138	Travar Vontade	Área/ R-(ST+Von)/2	Mente	1 dia	3	Varia	Controlar Emoção	4
112	Trevas	Área	Luz e Trevas	1 min.	2/1	1 seg.	Trevas	3
111	Trevas	Área	Luz-Trevas	1 min.	2/1	1 seg.	Luz Constante	2
49	Trocar de Corpo*	Comum/R-Von	Comunicação	Perm.	120	1 hora	Possessão Permanente, Aprisionar Alma	17
25	Tufão	Área	Ar	1 min.#	2/H	Instant.#	Moldar Ar	3
26	Turbilhão	Área/R-HT ou DX	Ar/ Deslocamento	10 seg.	8/3	2 seg.	M2, Corpo de Ar, Tufão	5
61	Vazamento	Encantamento	Encantamento	Perm.	100	–	Encobrir	19
57	Velocidade	Encantamento	Encantamento	Perm.	Varia	–	Encantar, Apressar	11
195	Vento	Especial; Área	Clima/Ar	1 hora	1/50/S	1 min.	Tufão	4
106	Ver a Forma Real	Informação	Recon.	Instant.	2	1 seg.	M1, qualquer magia de metamorfo-se, mais Aura ou Detectar Ilusão	9
103	Ver Localização	Informação	Recon.	Instant.	2	10 seg.	M1, Revelar Posição	2
113	Ver o Invisível	Comum	Luz e Trevas	1 min.	4/2	1 seg.	Invisibilidade, ou Visão nas Trevas ou Infravisão	3
181	Ver Radiação	Comum	Tecno.	1 min.	3/2	1 seg.	–	0
78	Ver Receita	Inf./R-Esp.	Alim./Recon.	1 dia#	3	15 seg.	Paladar Remoto, Temperar	4
107	Ver Segredos	Comum	Recon.	1 min.	5/2	5 seg.	Localizadora, Aura	4
58	Vestuário Ajustável	Encantamento	Encantamento	Perm.	Varia	–	Encantar, Remodelar	14
45	Vexação	Comum/R-Von	Comunicação	1 min.	2×penal.#	1 seg.	Perceber Emoções	2
81	Viagem no Tempo*	Especial	Portal	Instant.	Varia	1 seg.	M3, Teleporte	5
138	Vigília*	Comum	Mente	1 noite	6	1 seg.	M2, Sono, Emprestar Energia	4
37	Vigor	Comum	Corpo	1 min.	2 por HT+/S#	1 seg.	Emprestar Vitalidade ou Fragilidade	2
105	Visão Astral*	Comum	Recon./Necro.	1 min.	4/2	1 seg.	Perceber Espírito, Ver o Invisível	6
111	Visão Brilhante	Comum	Luz-Trevas	1 min.	2/1	1 seg.	Visão Aguçada, ou 5 magias de Luz; não pode ter Cegueira	1
149	Visão da Morte	Comum	Necro.	1 seg.	2	3 seg.	M1	0
162	Visão das Plantas	Comum	Planta/Recon.	30 seg.	1/10m	1 seg.	Moldar Planta	3
102	Visão de Magia	Comum	Recon.	1 min.	3/2	1 seg.	Detectar Magia	1
181	Visão do Espectro*	Comum	Tecno.	1 min.	4/4	1 seg.	Infravisão	2
181	Visão Magnética	Comum	Tecno.	1 min.	2/1	1 seg.	Visão Aguçada	1



Pág.	Nome da Magia	Classe	Escola	Duração	Energia	Tempo de oper.	Pré-requisitos	Pontos de pré-requisitos
111	Visão Microscópica	Comum	Luz-Trevas/ Recon.	1 min.	4/2#	2 Seg.	Visão Aguçada ou 5 magias de Luz, não pode ter Cegueira ou Disopia	1
111	Visão nas Trevas	Comum	Luz-Trevas	1 min.	5/2	1 seg.	Visão Noturna ou Infravisão	2
111	Visão Noturna	Comum	Luz e Trevas	1 min.	3/1	1 seg.	Visão Aguçada ou 5 magias de Luz	1
171	Visão Sonora	Comum	Som	1 min.	5/2	1 seg.	Audição Aguçada (magia ou vantagem)	0
82	Visita Planar*	Especial	Portal	1 min.	4/2	30 seg.	M2, Projeção da Mente, ou Convocação Extradimensional	7
38	Vomitar	Comum/R-HT	Corpo	Instant.	3	4 seg.	Nausear, Espasmo	7
146	Voo do Falcão	Comum	Deslocamento	1 min.	8/4	3 seg.	Voo	3
145	Voo*	Comum	Deslocamento	1 min.	5/3	2 seg.	M2, Levitação	2
173	Voz Amplificada	Comum	Som	1 min.	3/1	2 seg.	Vozes, Estrondo	3
172	Vozes	Comum	Som	1 min.	3/2	1 seg.	Som	1
54	Vulcão	Comum	Terra	1 dia	15/10	1 hora#	Terremoto, 6 magias de Fogo	13
151	Zumbi	Comum	Necro.	Perm.	8	1 min.	Convocar Espírito, Emprestar Vitalidade	4
153	Zumbis em Massa*	Área	Necro.	Perm.	7	Varia#	Zumbi, Carisma 2+	5

Quadro de Pre-requisitos de Magia – Escola Alimentos



Este auxílio de jogo foi criado para ajudar Mestres e jogadores a encontrar os pré-requisitos necessários para as magias da Escola de Alimentos . Os gráficos de pré-requisito para outras escolas podem ser encontrados em **http://e23.sjgames.com/item.html?id=SJC82-0201**. Os pré-requisitos de cada magia também podem ser encontrados na descrição da magia. Veja a tabela de magias nas páginas 223-240 para números de página.

Grimório de ______________________________

Nome da Magia e Classe	Nível de Perícia	Tempo de Operação	Duração	Custo para Conjurar	Custo para Manter	Observações	Nº da Pág.

Magia Está Em Todo Lugar



Finalmente, os segredos dos feiticeiros são coletados em um único volume. A Magia – A Grande Arte – traz grande poder aos seus praticantes e oferece a oportunidade de fazer muito bem ou muito mal. Este livro é o guia completo de magia para o GURPS Quarta Edição.

GURPS Magia apresenta um sistema mágico expansivo e colorido. Os jogadores podem criar qualquer tipo de mago que possam imaginar. Os Mestres podem adaptar o sistema para caber em sua própria campanha ou definir aventuras no mundo de seu autor de fantasia favorito. As regras podem ser modificadas para caber quase em qualquer mundo ou mago.

Este livro é totalmente compatível com as regras mágicas do *GURPS Módulo Básico,* com centenas de novas magias e vários sistemas mágicos alternativos, incluindo magia improvisada, magia simbólica, magia clerical, magia ritual e alquimia.

Abra e aprenda novas e estranhas maravilhas. . .

O *GURPS Magia* requer o *GURPS Módulo Básico, Quarta Edição. As ideias de magia deste livro podem ser usadas com qualquer jogo de fantasia.*

Baseado no GURPS MAGIA de Steve Jackson
e GURPS GRIMORIO por S. John Ross e Daniel U. Thibault
Compilado por Michael Suileabhain-Wilson **Editado por Andrew Hackard e Jeff Rose**
Arte da capa de Abrar Ajmal, Roberto Campus, Kirk Reinert, Romas, Douglas Shuler, Rogerio Vilela e John Zeleznik
Ilustrado por Abrar Ajmal, Douglas Shuler, Bob Stevlic e Eric Wilkerson



STEVE JACKSON GAMES
www.sjgames.com

